动漫秀场

1

素描技法基础**超值版**

DONG MAN XIU CHANG

编著：袁媛



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场．素描技法基础 ：超值版 / 袁媛编著．—北京：人民邮电出版社，2009.10
ISBN 978-7-115-21218-4

Ⅰ．动… Ⅱ．袁… Ⅲ．动画－素描－技法（美术）
Ⅳ．J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第146494号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共 12 章，详细讲解了漫画素描所需要的必备知识，其中包括漫画素描的基础，人物角色头部、身体动作、服饰及配饰的特征表现，角色头发、五官的绘制技法，头部动态的光影表现，人物头身比例、肌肉、骨骼的绘制，通过肢体语言来表现角色情绪的画法，Q 版漫画角色的绘制，双人和多人组合的角色创作技法，漫画素描透视基础知识，现实场景和抽象背景的绘制技法，分格漫画的分镜表现形式和分镜技法，以及漫画上色等内容。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——素描技法基础超值版

◆ 编　著 袁 媛
责任编辑 郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061　电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 http://www.ptpress.com.cn
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
印张：14.5
字数：260 千字　2009 年 10 月第 1 版
印数：1－4 000 册　2009 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-21218-4

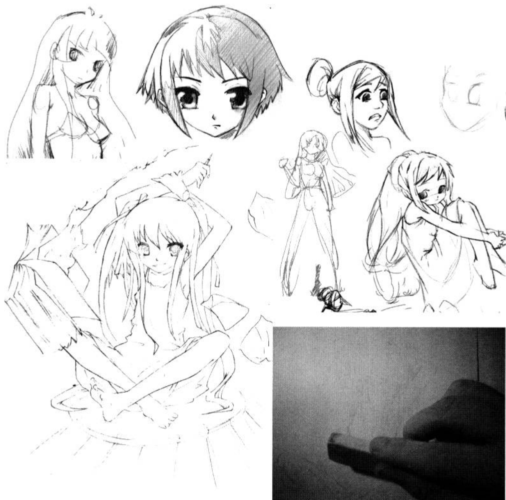
定价：28.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

CONTENTS 目录

CONTENTS 目录





第一章 漫画素描必备基础

素描是一项基础的绘画练习，一般将石膏像、静物或模特置于前面，以画笔捕捉其形态。通过仔细观察将对象描绘下来，是素描的特征之一。漫画素描与此相反，进行漫画素描创作时，并不看着对象。

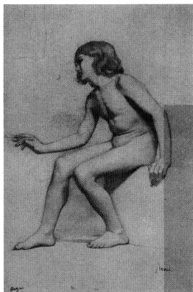
虽说在进行漫画素描时，偶尔也会参考照片资料或动漫角色，边看边画，然而动漫业通常要求在有限的时间内画出大量高质量的作品。动漫制作原本是在不看样本作画的情况下诞生的技术，这种小技术是根据理论和经验边想边画的方式达成的。

或许我们可以把孩子们的涂鸦看作是漫画素描的雏形。不过，漫画素描在作画时必须运用“头身比”等各类知识来绘画几番，这样的作品具有儿童涂鸦所无法比拟的艺术性。

素描基础



素描——用单一颜色进行的绘画



作者：德加 （1834-1917）



什么是素描

“由木炭、铅笔、钢笔等，以线条来画出物体明暗的单色画，称作素描。素描是一切绘画的基础，这是绘画过程中所必须经历的一个阶段。”

“素描通常意味着可于平面留下痕迹的方法，如蜡笔、炭笔、钢笔、画笔、墨水及纸张，还包括湿润的陶土，蘸了墨水的布条，金属、石器、容器或布的表面所造成的磨损。”

“轮廓和线条是素描的一般称谓。素描具备了自然律动感，观者从欣赏过程中可感受到这一点。不同的笔触营造出不同的线条及横切关系，包括节奏、主动与被动的周围环境、平面、体积、色调及质感。”

“素描是一种正式的艺术创作，以单色线条来表现直观世界中的事物，亦可以表达思想、概念、态度、感情、幻想、象征，甚至抽象形式。它不像绘画那样重视总体和彩色，而是注重结构和形式。”

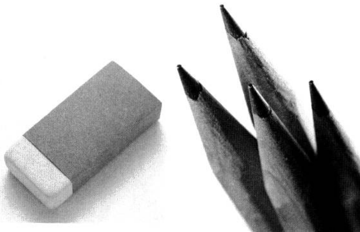
素描工具

素描工具的种类很多，如石笔、炭笔、铁笔、粉笔、毛笔、铅笔和钢笔等，也有用钻子和金刚石作画的。不同的工具关系着素描的性质和构图，工具也能影响画家的情绪和技巧的发挥。工具的选用取决于画家所想要达到的艺术效果。

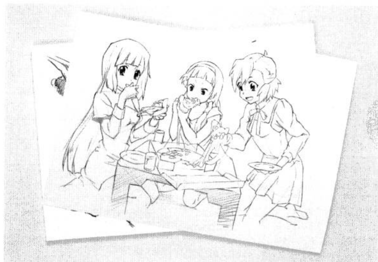
对漫画素描而言，硬质的画笔较为常用。

铅笔（自动铅笔）具有较强的明暗变化，适合表现线条的灵动性和穿插变化；钢笔（圆珠笔）的缺点是不易修改，但绘制出的线条较为硬朗。在平面创作中，使用钢笔（圆珠笔）进行绘制可以加强对形体的肯定，也容易暴露出画面中的不足。

实际绘制时，铅笔和自动铅笔的选择可以根据习惯而定。
铅笔的线条变化比自动铅笔更加丰富。自动铅笔的线条相比较而言更加硬朗，易于表现出细节。



SCHNEIDER PENCIL 551 05



在平时练习和进行创作时，一般选用打印用纸（文化用品商店可以购得）。打印用纸的优点是价格低廉，同时纸张具有一定的粗糙感，利于线条的表现。
打印用纸的常规尺寸由大到小为：A3、A4、B5。A4是最为常用的纸张大小。

素描和漫画素描的区别



素描是一切绘画艺术的基础



传统素描最大的特点是忠于对象，以素描为手段进行形体、空间、光影等现象的研究。很少有主观的绘制，在绘制时以研究为目的。

传统素描是近现代所有绘画艺术的基础，除了素描本身的研究目的以外，素描可以使画家在画面表现、绘制技法等相关技能方面得到提高。在学习绘制日式漫画的时候，我们也不应该放弃对传统素描的研究。



漫画素描与传统素描相比较，更加随意，同时在详细程度上也更加宽泛。

除了一丝不苟地详细绘制外，轻松地绘制涂鸦式的图形，可以有效地培养出边想边画的漫画素描技巧。

本页素描取自漫画家的速写本，这些练习中有较为完整的角色，也有简单勾勒的角色五官和身体动态，还有一些随意绘制的图像。从中我们可以看出，一个优秀的漫画家是在不断地思考中成长起来的。

素描现场



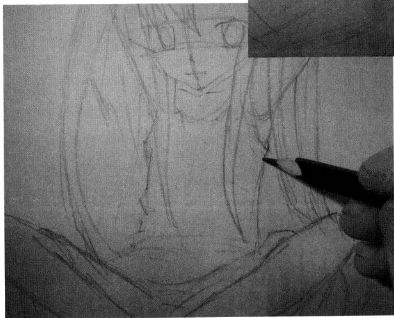


角色绘制

❶
利用2B铅笔粗略地绘制出角色的基本动态。此时利用铅笔是因为铅笔的线条较粗，易于表现大的形体结构。



在绘制角色身体动态时，也要注意各个部分之间的穿插。



❷
在角色的大体动态绘制完成后，开始对一些表现身体及服饰的弯曲、转折、环绕等部位进行相对详细的绘制，并进一步明确形体。



❸

当画面具有一定面貌的时候，用橡皮轻轻擦拭画面，将之前的草稿进行弱化。这一步的作用是为之后的详细绘制做准备，线稿擦拭到微微能够看清楚就可以了。

❹

接下来就要用到自动铅笔，使用它可以更加方便地绘制详细线稿。

在绘制头发的时候要尽可能地体现出头发的垂顺和飘逸感。

头发绘制得好，能给画面带来动感，也会让角色更加生动，因此绘制头发是角色创作的重要一环。





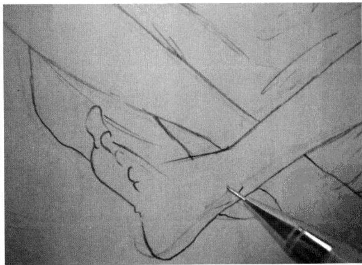
❺

围绕绘制好的头部，参考擦拭后留下的印记，将肢体绘制出来 。



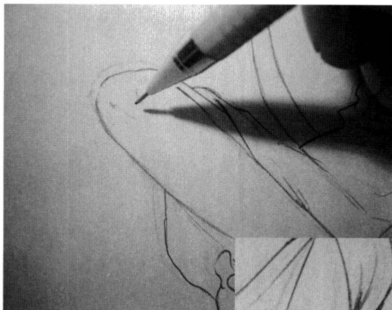
❻

衣服是覆盖在肢体上的，在表现衣服和肢体间的穿插和遮盖关系时，应尽可能地详细绘制，交待明确的绘制能使角色看起来更加真实。



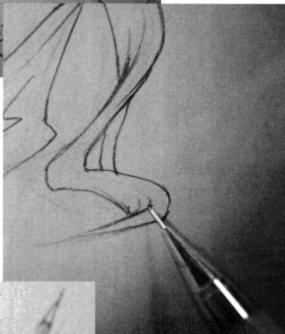
❼

在准确的肢体轮廓基础上，必须将肢体轮廓中的关节绘制出来，如上图中的脚踝处。绘制出脚踝可以有效地交代角色脚部的朝向，同时也使脚部的形体结构更加真实丰富。



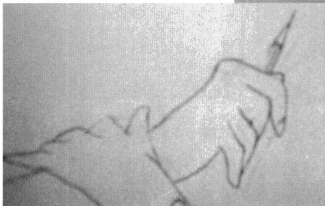
❽

膝盖是在绘制角色肢体时一个重要的骨点，它的位置决定了腿部的朝向及动作是否合理。



❾

除了衣服布褶之间的穿插外，头发的穿插和转折也是表现角色的重要一环。为表现出头发的转折和弹性，在转折处往往利用夸大转折处形体的办法来表现。



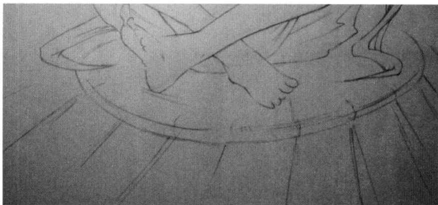
❿

在绘制手部时，关键是找出各个手指的朝向，并为手部设计出一个富有情感的动作。



⓫
参照角色的动作，为角色设定一个更符合这个动作的表情。
角色的绘制此时已经基本完成了，这个时候需要对之前的线条进行修整，对不明确的线条进行加深。

空间与配饰的绘制



⓬

为角色添加适当的背景，将角色置入到一个空间中。有空间感的画面可以使角色的动作得到加强，也能使角色看起来更加生动。

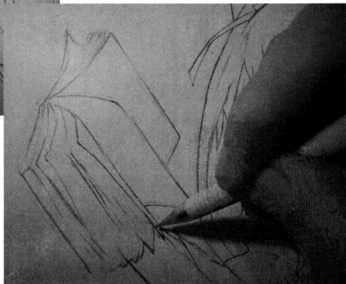
在添加背景时，要让背景中的物体透视符合角色的透视，这样角色才能合理地存在于这个空间之中。



⓭

这是一个“学习画画”的女孩，所以添加配饰时也要考虑到角色的特点。

打开且富有动感的书籍是比较难绘制的，这是因为众多不同朝向的书页会扰乱大家对它透视的判断。解决的方法是先确定整本书的朝向，然后依据透视原理分别绘制每一张书页。



⓮

透视基本准确后，利用橡皮和自动铅笔对书籍进行详细的绘制。

⓯

最后添加使画面气氛更加强烈的特效和散落的纸张。特效和纸张的作用，一方面交代了画面中的故事，另一方面也使画面中各个部分有效地连接起来。





在电脑中整理后的线稿。



第二章 漫画人物的特征表现

漫画角色创作主要由3个部分组成，分别是头部（面部表情及头部动态等）、身体动作（肢体语言与体态等）、服装（包括服装类型与饰品等）。

本章将具体讲解动漫角色的这3个组成部分，以及在这些部分中需要了解和注意的地方，这也是创作角色之初所必须了解的知识。

头部特征的表现



一般来说，头部的表现对于一个漫画角色来讲是最为重要的，同时也是角色表现自我最为直观、最为丰富的部分。

当我们在设计一个角色的时候，一般最先想到的是角色的整个形体，其次会在脑海中显现出这个角色的头部。



头部的角度以及头部的配饰对角色起到的作用是很重要的。绘制时也要考虑到这些配饰会为角色带来什么样的作用，是否烘托了角色的性格，反映了角色的情绪等。



向下低垂的蝴蝶结发卡与向下微沉的头部角度一致，很好地反映出了角色当时的精神状态，同时大大的蝴蝶结发卡也可以体现出角色的可爱。



从角色头部的绘制上来讲，方法和技巧虽然重要，但在绘制之前，对角色各个方面因素考虑得是否全面更加重要。

我们在绘制角色的时候要带有目的性。要时刻考虑如何才能反映出角色的性格，如何才能反映出角色的情绪等。

微微侧倾的头部，可以反映出角色的可爱；手的姿态可以反映出人物细腻的性格；眼镜可以反映出角色的博学；而长长的辫子则表现出了角色传统而又清秀的一面。

角色的表情是角色性格、心理等表现最直观的部分。

角色的表情是由面部肌肉拉动产生的。人之所以有表情，是因为人具有丰富的表情肌。表情肌，属于头肌的一种，多在口裂和眼裂的周围，如眼轮匝肌、口轮匝肌都是起自颅骨，止于皮肤，收缩时可改变眼裂和口裂的形状，从而表现出喜、怒、哀、乐等各种表情。


不满


大哭


吃惊


坏笑

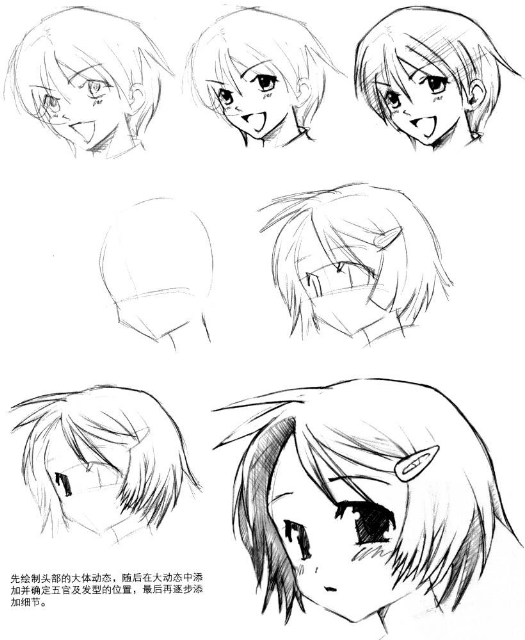

含蓄的微笑


可爱的微笑


惊奇

当脑海中的角色形象定型后，就需要我们使用合理高效的方法进行绘制了。

绘制的具体方法根据每个人的习惯会略有不同，但是大体的绘制流程和方法是相同的，这些流程和方法也是经过无数漫画家验证的。



先绘制头部的大体动态，随后在大动态中添加并确定五官及发型的位置，最后再逐步添加细节。



这个角色的头部最大的特点是强调了头发的飘逸感，配合睁大的眼睛及上扬的嘴角，准确地表达出了角色平和、宁静的情绪。



这个角色的头部动态采用了最普通的姿态。柔软的头发略显凌乱，这种头发的表现方法对角色表情起到了烘托作用。

简单硬朗的线条及造型可以表现出角色坚毅的性格。
在绘制五官时要注意五官中各个部分相互之间的关系，微小的变化也可以使角色产生完全不同的表情。





头部的角度对角色的情绪表现起到至关重要的烘托作用。坚持不断地练习正视、侧视、仰视、俯视等各个角度，才能获得好的创作经验。

头发所占的面积虽然大，但是面孔依然是最具表现力的地方。



头部的特殊动态往往是为了表现特殊的表情。



在绘制漫画角色头部时，要注意头部的体积感。在较强的体积感上建立的表情，才更具有表现力。



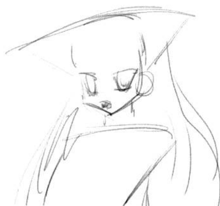
漫画角色头部在侧面的表现上是具有难度的。在绘制方面相对容易，但在角色性格以及情绪的表现方面会具有难度（表现的内容相对单一），这个时候就需要在头部“前后”动态上下功夫。





绘制正视的头部时，表现角度不要完全水平，头部微微上扬或低头的动态可以使漫画角色的头部更具有表现力。

长耳少女



❶

为左图中的漫画角色头部设计一对大耳朵和惊恐的情绪。
在绘制前对角色耳朵的位置进行确定。考虑到角色的表情因素，角色头部动作设计为一个微微低头的动态。



❷

为了加强角色的情绪表现，为角色添加了手部动作，同时确定发型及五官的动态。此时不需要详细地绘制（但也不能过于潦草），将发型的大体形状绘制完整即可。



❸

进一步绘制，完善一些细节，尤其是眼睛及手部。



❹

为角色添加一些明暗色调，以加强空间感。
审视画面，找出与设想中的形象不同或需加强的地方。
在创作角色的时候要总结经验，为以后的创作积累经验。

身体动作特征的表现



漫画角色通过身体所表达出的各种信息也是非常直观的。

身体动作大体可以分为3种形态：站立、坐姿及卧姿。在这3种形态中，不同的肢体运动及各个关节间的合理“曲张”，形成了千变万化的动作。

在绘制人物动作的时候，要使用合理的方法进行绘制，在缩短绘制时间的基础上，更便于动作的准确绘制，更能准确地表达动作所传达的角色相关信息。



❶ 绘制身体结构。



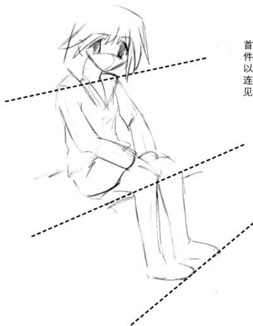
在绘制角色身体动作时，要对我们所要绘制的角色心中有数，要有目的地进行绘制。



❷ 绘制服装等细节。

在绘制角色动作时不要急于绘制细节，首先要确保人物动态是否准确，以及这个动作是否能准确传达角色的各种信息，然后再深入绘制细节。

❸ 深入绘制角色细节。



首先确保角色的透视关系准确，这是角色是否真实的先决条件。
以本页中的漫画角色为例，分别连接双肩、双膝和双脚，三条连接线会因为透视的关系在远处相交于一点（更多透视知识参见本书第九章）。





在创作一个漫画角色时，要先在脑海中勾勒出一个初步的形态。
例如先绘制角色的动态、发型、五官及衣着，确定这个角色动作是否合理，随后深入绘制各个细节。
本例中，在确定主体角色后,即可依据人物的透视关系绘制这个角色最重要的配饰——轮椅。

对于复杂的动作，我们仍然根据“先结构后深入”的步骤进行绘制。





当角色的形体动作已经确定后，可以依据个人习惯进行整体或者局部“推进式”的深入。
深入局部时，要注意把握角色各个部位之间的关系，以最先深入的位置作为“标尺”来绘制其他位置。

若希望角色的动作具有较强的空间感，我们可以使用两种方法来表现。1.将距离角色画面较远的地方（远景）粗略绘制；2.将距离画面较近的地方（近景）进行详细绘制。这种处理方法如同摄影中的“焦距”。



绘制好相对微小的地方会让角色增色很多，如，手部与手指的动作和脚部“曲张”动作。





奔跑与跳跃是人物角色动作中的难点，只有掌握了合理高效的方法之后，才发现这些动作的绘制并没有很大的难度。

人类的动作是由四肢、躯干和头部组成的，这些部分之间的合理组合产生了各种各样的动作。绘制这些动作时，我们可以使用简易的动作示意图来模拟这些动作，当动作确定之后再添加肌肉和服饰。具体方法我们会在后面的章节进行讲解。







由上图我们可以看出，一个完美的角色动作其实是由简单的动作结构图演变而成的。



简单的肢体动作虽然没有大幅度动作那样具有“张力”，但在表达角色特定信息及情绪时，具有独特的表现力。





头发及服饰的摆动在表现角色动作中有着重要的烘托作用，同时这些摆动也会很好地表现出角色的情绪。将前面所讲的“作用”反过来考虑，一个优秀的角色，其动作中头发和衣服的飘动要符合角色的情绪及动作表现。

服饰及配饰特征的表现





服饰可以直观地表达漫画角色的职业、年龄、性格，甚至是所发生的事件及时间信息。

在绘制漫画角色服饰的时候，我们要仔细地考虑漫画角色的各种信息，让服饰为角色“锦上添花”。

我们需要在创作中不断地积累服饰样式，同时也要对各种服饰进行观察，这些积累和观察可以帮助我们进行漫画角色的创作。



衣褶对表现空间和身体的转折方面起到了很重要的作用。在平时的练习及创作中，要认真地对待这些衣褶，多进行观察和练习，可以使我们更加了解它们之间的穿插关系。



一般情况下，衣褶的走向是根据角色的动态和运动方向而定的。
根据服饰的材料质感，表现衣褶的用笔相对于表现人体的用笔要“简洁”、“飘逸”。







除衣服外，各种配饰在表现角色时，同样具有举足轻重的作用。
没有配饰的角色，看起来会显得平庸，具有明显配饰的角色会更加让人印象深刻。

虽然在绘制草图时我们并不需要绘制各种配饰，但要考虑到这些配饰的位置，并在绘制草图时为配饰留出充分的空间。同时，角色的动作也应配合这些配饰（这就需要我们在绘制时考虑到这些配饰）。



配饰的选择也要根据各种角色的信息进行选择。配饰可以为画面增加美感，但如果不符合角色的性别、性格等相关信息，这些配饰只会起到"画蛇添足"的作用。





本页中的角色都为学生装，但要注意这些服饰之间的区别。

使用夸张的肢体动作和服饰飘动感来表现这个角色开朗的性格。



肢体动作并不吸引人，服饰也是很普通的学生装。当添加了一些配饰后，这个角色就会显得更加生动。
配饰的添加要符合角色的各种信息，如性别、年龄、性格等。



这个角色腼腆的动作及垂顺的头发搭配十分合理，但是这种搭配会给人“呆板”的感觉。所以在裙子上进行了“调皮”地改动，调节了一下“呆板”的感觉。



安静的动作：没有过多动感变化的服饰同样也能使角色准确地表达出各种信息和情绪。这需要对角色相关信息及服饰搭配上做出准确的理解。

这个角色的装扮很普通，但角色的眼镜却使这个普通的装扮具有了一定的特征感。
创作角色的时候我们不能一味地追求“新、奇、特”，普通人的装扮有时候更加具有“真实感”和“亲和力”，这时就要注意这些配饰所起到的作用。





服饰本身的表现是一方面，另一方面，使用什么角度来表现这些服饰所带来的感觉也是我们在绘制时应该考虑的问题。





对于长发的角色，除去服饰及角色表现角度上的问题外，也应使头发的质感及动态与服饰相互配合。

绘制实例



通过前面的介绍，大家已经了解了一个优秀的角色所具有的特征，下面我们来看如何使用这些知识进行角色的创作。

精灵少年

姓　　名：咕噜
出生年月：未知
年　　龄：未知
性　　格：善良

角色信息：
善良的精灵猎手；武器是弹弓，身材娇小，生活在丛林中，着装简易。

形象分析：
通过对角色的生活背景及性格的分析，将角色的动作设计为一种动感的姿势，着装方面以“丛林”及“精灵”带给我们的直观感受为准。

❶
依据前面所讲的方法，先使用简单的结构线绘制出角色的基本动态。虽然这个时候所绘制的内容很少，但这一步所起到的作用是相当重要的，是后面绘制过程的基础。



❷
当角色动态确定之后，开始绘制角色的发型、着装及样貌等特征。
在绘制上不需要太注意细节。





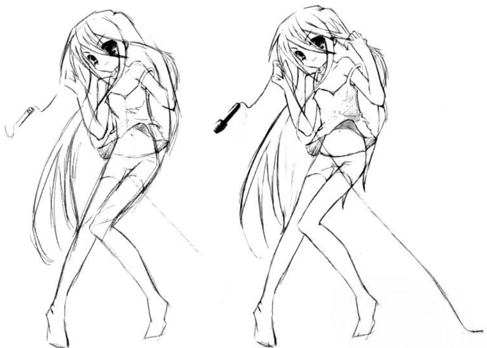
❸
随后深入绘制角色各个部分的细节。在深入绘制细节时，要使各个部分都符合绘制之初的设定及分析。
蓬乱的头发、简易的配饰、制作粗糙的鞋与武器表现出了这个角色的生存环境，亲切的面容则体现了角色的善良性格。

在舞台上进行表演的长发少女



❶

在确定角色的动态后，为更好地表现角色的性格和情绪，先绘制了角色的五官。依据五官所传达的情绪、肢体的动态绘制头发的样式，在绘制发型时要考虑到角色身体的动态。



❷

随后为角色绘制衣服，在绘制衣服时除了依据身体的结构外，还要考虑到人物动作使服装产生的飘动感（在这一步里可以添加一些烘托角色的配饰）。
随后深入绘制衣服及手部的细节。在深入绘制服饰细节的时候，要注意因为身体的拉伸和紧缩而产生的衣褶。

年轻的少女



❶
确定角色的动态，随后为角色添加发型样式及服装。
在绘制角色的服装时，要考虑到角色的身体动作，以及肢体动作对衣服的拉伸作用。





❷
服装样式及发型确定后，开始深入线稿的细节。



❸
此时角色看起来略显单薄，于是为角色添加一个配饰（背包）。这里要注意的是，由于角色的动作相对静止，为了让角色显得更加具有变化性，在绘制背包时将其状态设计为“腾空”。

坐姿少女





❶
绘制动作复杂的角色，身体动态是很重要的，同时也要考虑到发型对于角色整体的动态所起到的作用。
头部动态要符合这种特殊动作时的身体结构，注意不要在这种特殊动作中忽略了身体的基本结构比例。

❷
为角色添加服饰，以及一些使角色看起来更加丰富的配饰，如领带和发带等。



❸
对线稿进行详细绘制、整理。
明确五官和表情，同时绘制出头发的穿插效果。

创作一个优秀的角色，除了要有良好的方法外，还要养成良好的分析能力，得出正确的表现方法。



第三章 漫画角色头部绘制

漫画角色的头部是角色形象的首要部分，在现实生活中，我们记住一个人的样子，首先记住的就是他的长相，其次才是体态、衣着等。这说明，一个优秀的角色形象是否会被大家记住，最重要的一点就是头部的设计（当然，其他部位的设计也是非常重要的，我们会在之后的章节进行讲解）。本章着重从漫画角色头部的发型、五官及头部动态3个方面进行讲解，使大家能够了解到角色头部设计的相关知识，以及在绘制头部时要掌握的规律及注意的细节。

角色的发型在角色的性格、情绪及故事性等方面具有极高的表现力，在日式漫画角色中，发型在表现角色时占据了很高的比重。

发型的绘制对很多人来讲是一个难点，这是由于没有掌握合理方法的缘故。头发的绘制基本遵循两点：1.分组；2.方向。“分组”是指在绘制头发时应主观地为不同位置、长短的头发分组，整组的头发一方面便于我们对头发进行表现，另一方面也使头发的质感及立体感更加强烈；“方向”是指不同位置的“组”的朝向，丰富且合理的朝向可以为头发带来真实感，并且加强角色自身的信息。

头发的绘制及人物发型特征表现



头发具有流动感及生命感。在创作角色的时候要着重思考角色的发型怎样才能更好地被观看者记住，并且能很好地体现角色自身的各种信息（年龄、性别、性格、情绪等）。



阴影部分是头发生长的区域，这个区域在绘制短发的时候会直观地体现出来。那是不是长发就不用在意这个“区域”了呢？答案是否定的。在绘制长发时也应注意这个“区域”的作用，它决定了头发的位置。

添加头发时，先画出头发的大致轮廓，这时要注意头发的厚度及头发的生长方向，蓬松的头发看起来会更加具有立体感。



头发是以“发旋”为中心的，向四周旋转分散的流动性线条，发旋一般在头顶偏后的位置。

在具有整体方向的前提下，会有一部分头发与这个整体方向相悖，这种“反方向”的头发会使角色的头发更加生动。
“反方向”头发不宜过多，否则会影响头发整体的方向，也会造成视觉上混乱的感觉。



每个角色的头发都会以一个“整体”的方向进行生长，在正常情况下是向下自然下垂的，受到外力时会改变方向，如发卡、风吹等。

发型与角色的性格、情绪及故事背景等因素息息相关。

这个角色的发型充分体现了其活泼开朗同时又有些俏皮的性格，被扎起的长发尾端向不同方向卷起，使角色看起来更加具有"华丽"的美感。
配合眼神、表情及肩膀的动作，这个性格丰富的形象就很好地表现出来了。



在绘制寸发或平头时，要根据头发的生长方向仔细地绘制出发根，可以使这种短发更加具有"耸立感"。



这个发型充分体现了角色坚韧的性格，略显杂乱，向上竖立着，虽然竖立但并不失柔软的质感，表现出了角色坚韧但不失温柔的一面。
配合人物的眼神及表情，这个形象愤怒的情绪和坚韧的性格被完美地表现出来。

长发是在短发及中长发的基础上进行的"发梢的延长"，长发的垂顺感是各种发型中最突出的（除卷发和特定角色发型外）。绘制长发的关键是如何将长发有秩序地分组。



角色后脑勺的蓬松头发，使头发看起来浓密。丰满的后脑勺可以使人物看起来更加可爱，头型也更加容易让人记住。

这个角色的发型充分体现了角色活泼的性格。杂乱，向下垂着，有些发绺不羁地翘起，配合人物的眼神及表情，这个形象被表现得淋漓尽致。



这个角色的头部表现了人物怎样的信息呢？抛开表情和眼神所带来的悲伤感，角色的发型及发绺的摆动使人物情绪中的悲伤感变得更加凝重。
划分得比较琐碎的发绺也映射了角色复杂的情绪。



之所以为这个角色设定一个“平头”的发型，是因为这种发型给人一种严肃并紧张的感觉，同时也是一个极具代表性的“男性”符号。这种符号化的发型直观地传递了角色的性别及性格。



为一个男性角色设定一个偏女性化的发型，充分地展示出一种时尚感及“不羁”的性格特征。

在设计角色发型时应考虑的三点：角色的性别、性格和主要情绪。



在平时的练习中，可以将一个角色的发型进行多方面的变化，由繁至简或由简至繁。



夸张和概括



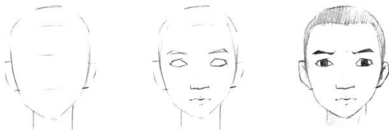
五官的绘制及特征表现



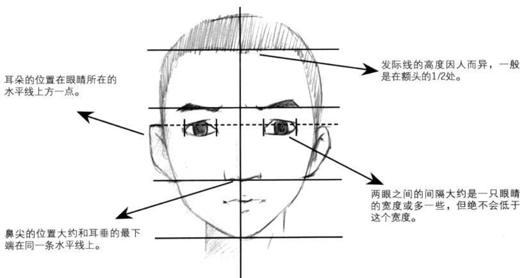
三庭五眼

五官是角色表达情绪、性格的窗口。

绘制五官首要的两点就是：1. 五官的位置；2. 五官的生长规律。这两点掌握好之后，就是在大量的练习中不断地进步了。

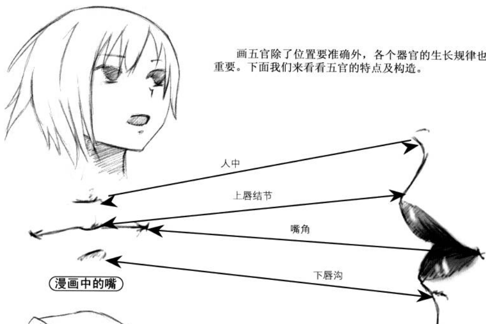


人物角色的五官位置是有规律可循的，专业绘画教学中所讲的“三庭五眼”就是这一规律的最好概括。首先，我们在面部正中作一条垂直的通过额部－鼻尖－人中－下巴的轴线，然后通过眉弓作一条水平线，通过鼻翼下缘作一条平行线。这样，两条平行线将面部分成3个等分：从发际线到眉间，眉间到鼻翼下缘，鼻翼下缘到下巴尖，上中下恰好各占1/3，称之为“三庭”。而“五眼”是指眼角外侧到同侧发际边缘，刚好是一只眼睛的长度；两个眼睛之间呢，也是一只眼睛的长度，另一侧到发际边也是一只眼睛长度。



嘴与耳

画五官除了位置要准确外，各个器官的生长规律也很重要。下面我们来看看五官的特点及构造。



漫画中的嘴

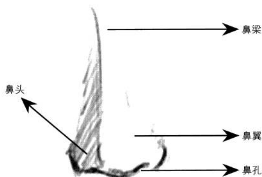




由写实耳朵到漫画耳朵



鼻与眼



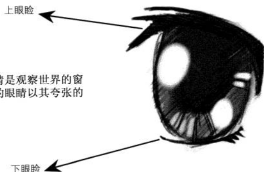
把鼻子理解为几何体，可以更加便于我们把握鼻子的结构及方向感。



年龄越小的人物鼻梁越短，越是成熟的人物鼻梁会越突出、越长。鼻梁高会给人一种强势感，所以在Q版漫画中，鼻子往往被省略或只绘制一个鼻头。

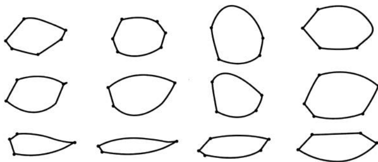


将上眼睑的距离拉大，眼球放大到几乎撑满整个眼睛的程度，只留少许的眼白，这是典型的日式眼睛的样子。这种眼睛夸大了结构，使其眼睛的表现力更加强烈。



眼睛被称为“心灵之窗”，这是因为眼睛是观察世界的窗口，同时也是流露情感的窗口。日式漫画中的眼睛以其夸张的大小成为日式漫画中一个显著的特点。

日式漫画中的五官以眼睛的变化最为丰富，这也是日式漫画的特点之一。在平时的练习中，我们应多观赏优秀的作品并进行临摹。



日式漫画中的眼睛有其规律可循，只要确定眼睛的几个点，再将其位置进行移动，就可以创作出千变万化的眼睛。

仅靠眼睛单独的表现力是远远不够的，还需要其他五官的配合。我们在绘制角色表情时，应考虑如何搭配五官，使其呈现出最适合的表情。



睁大的双眼，龇牙笑着，很容易告诉我们这是一个开心的少年。
眼睛的开启程度与开心程度在一般情况下成正比。



紧锁的眉头和睁大的眼睛，表达了角色愤怒的情绪。



没有睁开的眼睛，微微张开的嘴，有点蓬乱的头发，我们可以感受到这个小姑娘刚刚起床。



黑得看不见眼白的眼睛、紧皱的眉头和下歪的嘴角，使这个角色看起来充满杀气。



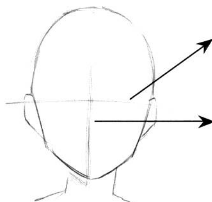
螺旋状的眼睛配合角色的眼镜、大笑的嘴巴，让这个性格开朗、学习成绩优良的学生形象跃然纸上。

头部动态的绘制及特征表现



从“0”和“+”开始

角色的脸部和头部动态多种多样，在绘制时都可以从“0”和“+”开始。“0”和“+”可以作为脸部的基准线，“0”代表人物头部轮廓，“+”则可以确定角色面部的五官位置和头部朝向。



横线是决定眼睛位置的基准线，用来确定人物面部的垂直朝向，仰视时是向上弯曲的，俯视时是向下弯曲的。

竖线是平分面部的中心线，是连接头顶与下巴的基准线。画人物侧面时，竖线变成不同程度的曲线，用来确定人物面部的水平朝向。





这个角色的头部微微向下倾斜，但却是正视，所以，以“0”与“+”来进行参照，除横线因为低头的动势造成的向下弯曲外，其他参考线没有变化。

绘制流程是先以“0”与“+”的基准线为基础，在确定五官位置和朝向后开始深入绘制五官及发型。



这个角色的头部微侧，自身动势为低头，观看者的角度为仰视。以“0”与“+”来进行参照，横线因为仰视的原因向上弯曲，竖线因侧视而向一旁弯曲，因为角色自身低头，所以“0”参考线也随之倾斜。
绘制流程和前面所讲的一致，先以“0”与“+”的基准线为基础，确定五官位置和朝向后开始深入绘制五官及发型。

掌握正确的绘制方法可以有效地节约时间，同时也便于绘制具有丰富魅力的角色。

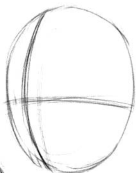






这里所讲的方法，一方面是为了让大家能便捷地绘制角色头部，另一方面也是希望大家能在使用这种方法的同时培养一种合理的角色分析能力。

❶
从“0”和“+”开始，确定人物的面部朝向。







❸
先画出一只眼睛，并根据这只眼睛画出上下眼睑的水平位置线（注意透视关系：近大远小），再依据这两条水平线画出另一只眼睛。

❷
根据基线画出脸部。
在竖线上画出鼻子，在横线中合适的位置上画出眉毛。
添加脖子的线条。



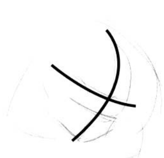
❹
添加头发的轮廓，注意后脑勺部位的头发不宜过薄。



❺
整理线稿，绘制角色细节。

之所以为这个“专注”神情的女孩挑选一个这样的头部动态，是因为这种动态能更好地表现角色的专注，同时也能很好地体现角色的外貌特征。

仔细体会本页中的角色头部是如何创作出来的。





怒目而视。这种角度容易吸引人的目光，同时也烘托了角色的情绪。



与上面一张的角度及动态有相似之处，微微扬起的下巴显出了角色的可爱。



同样是与上面两张类似的角度，但是配合眼神、表情和发型等因素，使得角色显得更加幽怨。





本页中的3个角色，情绪及人物个性各不相同，虽然角度及头部动态有相同的地方，但是通过发型、五官的不同组合则呈现了不同的变化。

我们在创作时合理地应用这些因素，才能创作出具有独特魅力的角色。

角色 特点

受委屈的富家小姐：7岁，脾气骄横，稍不满意就会哭鼻子，拥有一头长发和美丽的眼睛。



❶

依旧是使用“0”和“+”进行角色头部的定位。在实际绘制中并不一定将“0”和“+”绘制出来，可依据经验和习惯而定，但脑海中要有它们的存在。



❷

确定头部动态及五官位置以后，为角色添加头发，发型根据角色的相关信息而定。



❸

详细绘制五官及头发的细节，并添加烘托情绪的眼泪。



❹

添加简单的投影，以及修改细节。

之所以用一个微微俯视的角度来绘制这个哭泣的女孩，是因为俯视角度会给观看者一个居高临下的感觉，可以使女孩的“委屈感”和“可怜感”更加突出。





这个角色的“发旋”处是使头部有立体感的关键。
发旋的绘制对于这个角度的头部很重要，几条线段的穿插可以有效地表现出发旋处的凹陷感。





头发的阴影（暗部）处理对提高角色的立体感很有帮助。



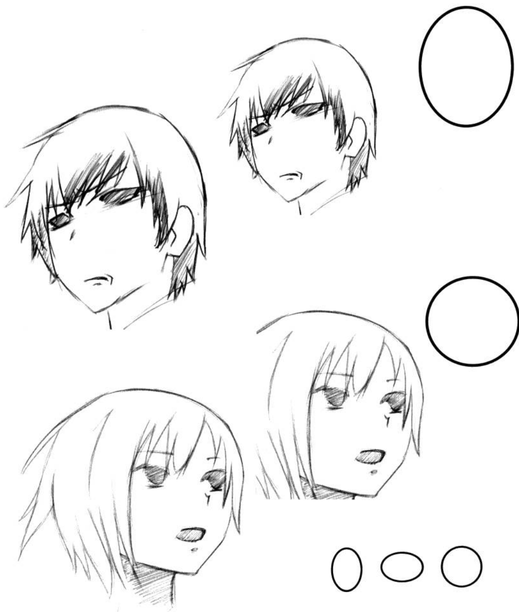


在表现侧面头部的时候，为使角色不会因为单一五官而缺少表现力，我们需要在有限的五官上面尽可能地深入绘制。

男女头型的区别

头部基本呈“圆形”，但往往很多人在绘制角色头部时会遇到一个问题：“为什么很多角色看起来总是雷同呢？”

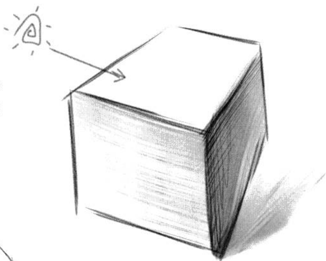
这是因为除了发型、表情、角度以外，头部的基本型的区别也是很重要的（很多人容易忽视这一点）。



光与影的表现

光影在表现头部的立体感时往往起到至关重要的作用。

光影的变化是根据形体的转折而产生的。



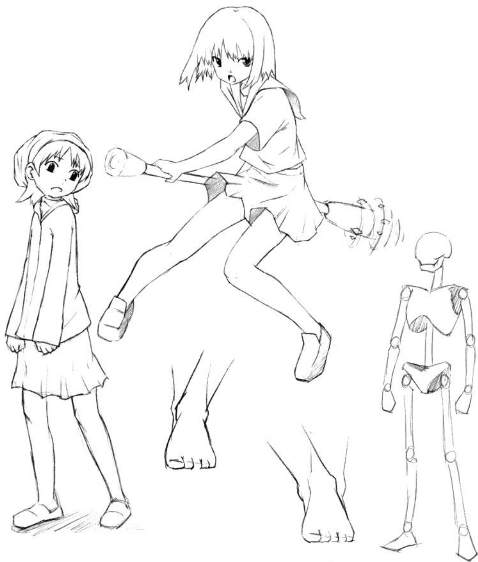


如上图所示，当光照向一个面的时候，其他的面会产生不同程度的阴影，而头部与这个立方体的形状基本相同。所以，在我们表现头部立体感的时候，可以借助光影的变化来表现。





在使用光影表现头部立体感时，要注意保持光源的统一性。



第四章 运动的表现

日式漫画中的角色会表现出各种各样的角度和动作。为了很好地传达出角色的各种信息（性格、情绪、生活背景等），我们需要学习有关人体骨骼和肌肉的构造，以及立体感和动作等基本知识。

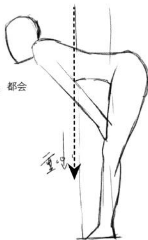
过于详细的解剖知识对于绘制日式漫画角色来讲并不需要。本章只讲解一些基础的解剖知识，使我们在创作角色时能准确把握形体动作和力量表现。

使人运动的基本力



人体的运动是由3种“力”决定的：我们所处的地球给予的力——“重力”；肌肉和骨骼通过杠杆作用所起到的自身的力——“自力”；由外界产生并施加于角色的力——“外力”。

这3种力是角色动作产生的根本。



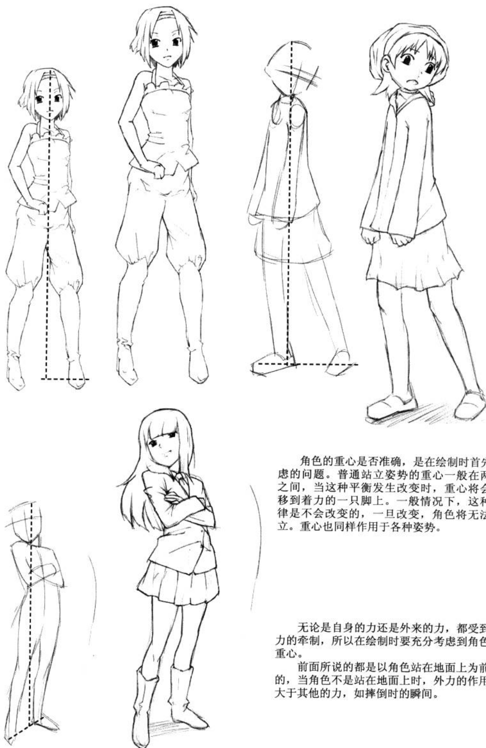
重力使角色在做出各种动作时，都会保持身体的重心平衡。



自身的扭转力可以使角色的动作变化更加丰富，也更加具有表现力。



外力更多的时候是为了使角色表现出故事性。



角色的重心是否准确，是在绘制时首先考虑的问题。普通站立姿势的重心一般在两脚之间，当这种平衡发生改变时，重心将会偏移到着力的一只脚上。一般情况下，这种规律是不会改变的，一旦改变，角色将无法站立。重心也同样作用于各种姿势。

无论是自身的力还是外来的力，都受到重力的牵制，所以在绘制时要充分考虑到角色的重心。

前面所说的都是以角色站在地面上为前提的，当角色不是站在地面上时，外力的作用要大于其他的力，如摔倒时的瞬间。



绘制时先要绘制出人体的骨骼，通过骨骼来确定重心的位置。



骨骼确定了角色的动作，这些动作正确与否，在一定程度上取决于重心是否合理。
上图中的重心分别是：重心位于骨盆，重心位于右膝和左脚，重心位于双膝，重心位于双膝和双手，重心位于一足。



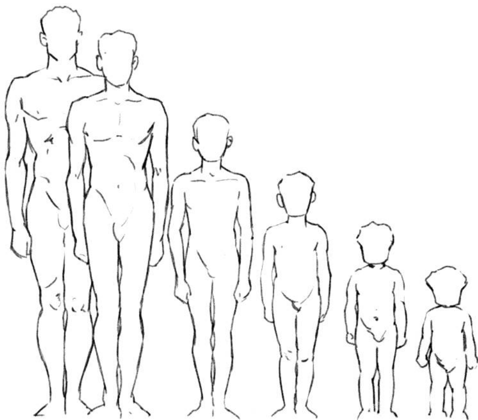
所有人体动作都依赖于人体重心的分配。

人体基础常识



头身比例和年龄变化

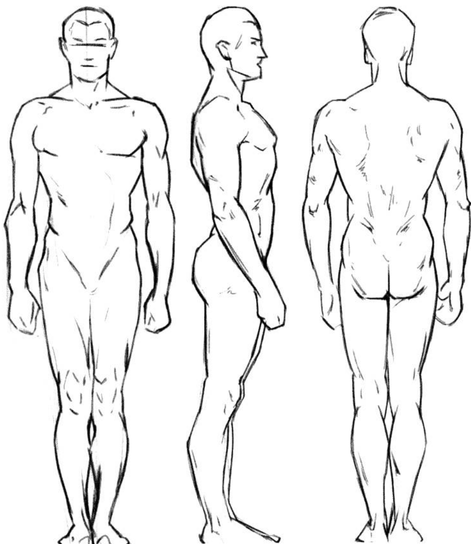
人从出生到成人，身材比例也会随着发生变化。正确地为角色设计身材比例可以有效地表现角色的年龄，使角色更具有真实感。



这个比例尺是假定人体的比例为“八头身”而设计的。人随着年龄的增长，头身比例也发生变化。这个标尺可以作为一个普遍的参照，例如，绘制一个成年人带着一个5岁的孩子，就可以依据这个标尺所提供的相关身高和头身比例。

邮
电

男性人体比例

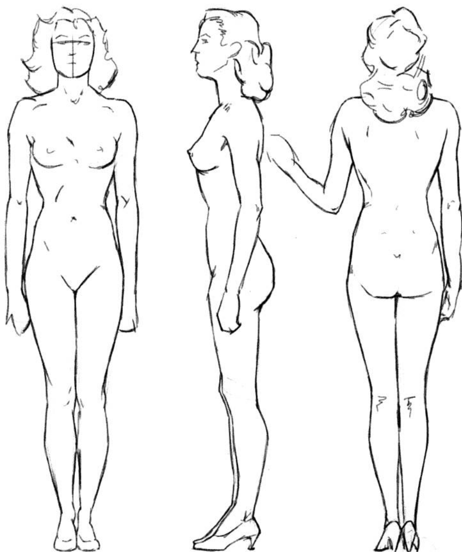


从人体的头顶安排两点，将它分成8等份。男性肩膀的宽度是头部长度的两倍多一点。

从正面、侧面和背面3个方位描绘人体，注意比较肩部、臀部和腿肚的宽度。双乳头之间的距离是一个头宽，腰部宽度略小于一个头长，双腕垂于大腿根稍下方的位置，双肘约与肚脐水平，双膝的位置在整个人体1/4处。

上面所说的在图中都有表现，仔细观察体会，掌握其中的规律对漫画创作起到至关重要的作用。

女性人体比例

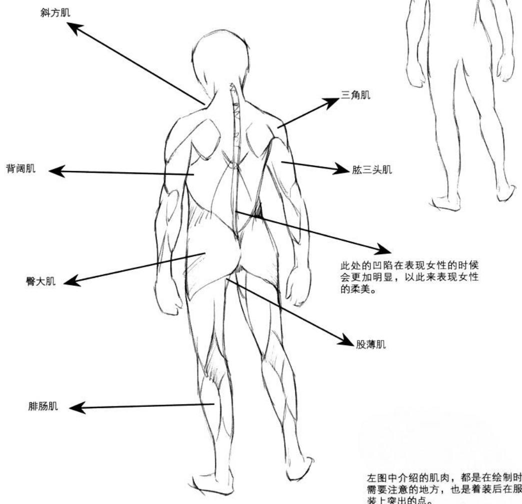


女性身体较窄，其最宽的部位为两个头宽。仔细观察，双乳比男性略低，宽为一个头长；在绘制从膝部向下的小腿时可以适当加长，以表现女性的高挑感；女性肚脐位于腰线以下，而男性肚脐则位于腰线上方或与之水平；双乳与肚脐相距一个头长；肘部位于肚脐稍上方的位置。

前面所讲的各种比例为人体标准比例关系，在实际绘制中，可根据实际情况（如胖瘦、老幼、强弱等）进行合理的改动。合理地夸张是需要建立在正确理解人体比例的基础上进行的，我们要在不断的练习中积累经验。

肌 肉

肌肉是角色轮廓产生的基础，在绘制时要明白前方肌肉与后方肌肉相互间的遮挡和覆盖关系。只有理解了这一点，角色的轮廓才会有立体感。

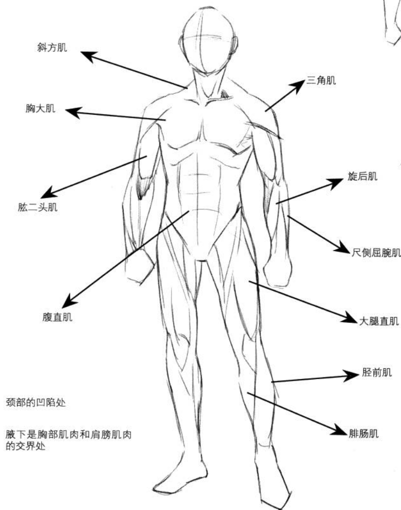


左图中介绍的肌肉，都是在绘制时需要注意的地方，也是着装后在服装上突出的点。

对于女性角色的肌肉表现，相对于男性要“收敛”很多，可以通过绘制脂肪来体现柔软优美的感觉。即便是肌肉型的女性，也没有男性的肌肉那样具有力量。

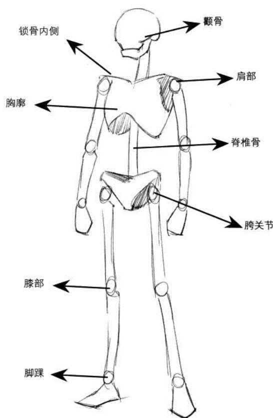
肌肉型：　腰部凹陷，胸部肌肉及手臂肌肉明显，膝关节也比较明显。

脂肪型：　在绘制时不画出胸部的轮廓和腹部的肌肉，腰部因脂肪较多，线条平滑并稍稍向外伸展。
脂肪型的身体上基本不要画出线条，使之成为平板状。



和男性相比，女性全身脂肪较多，肌肉也相对柔软，绘制时要注意体现柔软感。
对于苗条女性的身体也要注意脂肪的表现，要画出胸部和臀部的体积感。

骨 骼



人体有很多较“硬”的地方，最为重要的关节是肩膀、肘部、膝部、脚踝及头部，这些重要部位的空间关系可以确定人物的动作。

在绘制这些关节的时候还需要考虑到关节间的延展性，所以在绘制的时候肢体的长度可以适当地延展，使人物的身体更具美感。



我们绘制一个角色时，要先明确这个角色的动作是否可以表达我们心中的角色。当角色的动作确定以后，就需要使用人体骨骼上的关键点进行角色身体比例和动作的确定，然后使用所讲解的肌肉方面知识将身体绘制完整。

人体四肢的活动范围



手部



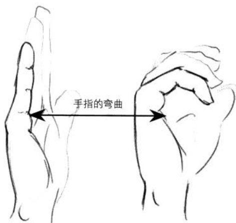
在绘制手部的时候，要注意手部的体积感。手部可以分成4块可活动的区域。



除了将手部各个部分理解为体块外，整个手部也是一个大的体块，理解了这点就很容易看出手部的透视及变化。

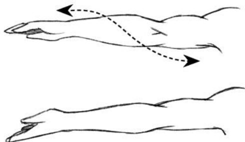


手部绘制一直被视为一个学习提高的难点，这是因为在绘制手部的时候，没有将手掌、手指分成体块去画，学习这部分知识后，你会发现自己有飞快的进步。





四 肢



手臂旋转时，手臂的外侧轮廓会发生变化。



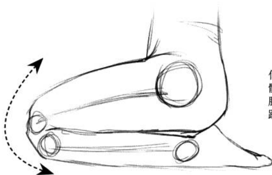
在绘制手臂时应考虑到手臂的体积感。







小臂肌肉的伸展和收缩带动手腕的活动，同时小臂的肌肉轮廓发生变化。

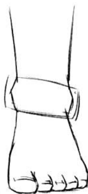




注意腿部弯曲的各个关节, 它们分别是：
髋关节—躯干与大腿的旋转轴；
膝关节—大腿与小腿的旋转轴；
踝关节—小腿与脚部的旋转轴。





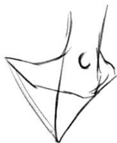


脚踝两侧的突起在大脚趾这边的位置更高一些，在绘制大致轮廓时，要绘制出连接两个凸点的斜线，以此作为脚踝部分的基准。

在绘制脚部的时候，要注意体会脚部的体积感。
虽然脚部的体积并不大，但是在表现空间和方向感时起到了重要的作用。



以脚踝作为基点，脚掌不离开地面时，脚部的左右活动的特点是向外侧活动只能是很小的范围，而向内侧的倾斜角度却很大，一般可以达到45°。前后活动时，向前倾斜的角度很小，而向后可倾斜的角度却很大。



脚部上下运动的范围最大可以达到90°。







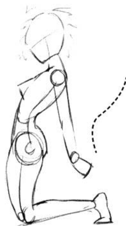

这个角色的动作在一定程度上达到了人体的曲张极限，甚至有些地方略带夸张。
这种夸张是建立在画面美感的基础上的。
注意观察角色的脚部，与我们前面所讲的知识相符。

手脚和身体结构在表现这个角色的时候起到了很重要的作用，所以在绘制前，角色的身体比例和动作的建立就显得尤为重要。
手势的合理搭配与正确的结构使角色看起来更加具有人物性格的真实性。





由于透视角度的问题，角色的脚部相对大很多。







第五章 漫画角色体态绘制

绘制角色自然鲜明的体态，首先要掌握好人物动作的画法。

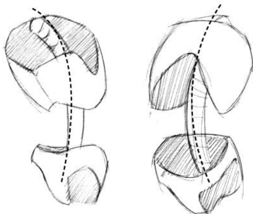
本章我们来讲解如何运用人体的规律来更好地绘制角色的体态，不同角度和动作相配合所传达出的信息，以及角色的各种动作所传达的信息。

关节的运动

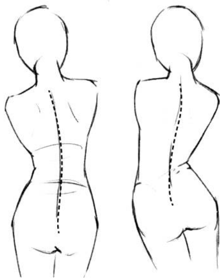


脊椎的弯曲程度和方向说明了角色动作的幅度和方向。





脊椎是从头部到腰再到骨盆的贯穿整个躯干的“柱子”，这条通过身体中线的脊椎支撑着角色，并为各种动作奠定基础。以脊椎为中心来绘制角色，可以使我们更容易表现人物的动作。



女性的脊椎相对于男性的脊椎更具有柔韧性，所以在绘制女性角色的时候要注意脊椎的弯曲感，这有助于表现女性的柔美。

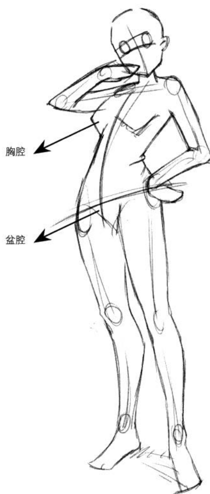


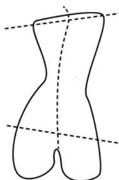
脊椎是人物角色的“中轴线”，这条中轴线从角色正面看并不明显，但从背面看，却显得极为重要。

利用双肩双股的连线确定动态

在绘制角色动作时，除了脊椎以外，双肩连成的线、双股之间的线，以及角色身体的中线，同样可以确定角色的动作。

由于人的站立往往是以一只脚为主要的中心，所以双肩与双股的两条线不会成为水平线。





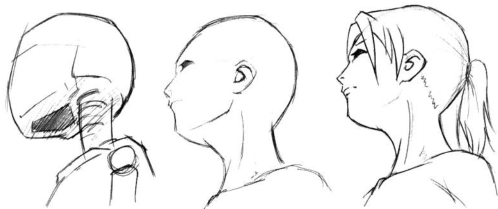




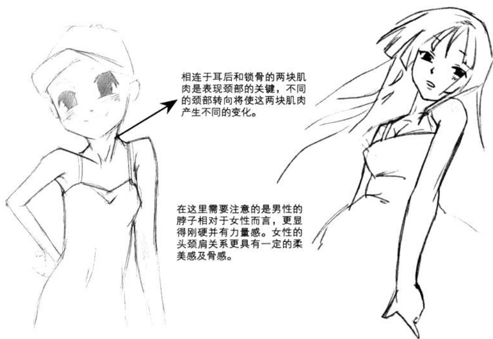
在绘制角色时还应注意到角色的胸腔和盆腔的体积感，这是初学者，甚至是很有经验的画手都容易忽略的地方。

除正视角色以外，其他的任何角度都会产生透视感，要把握这种透视感，除了理解透视在视觉中的规律外，从不断的练习中所积累的经验也很重要。

头颈肩的关系

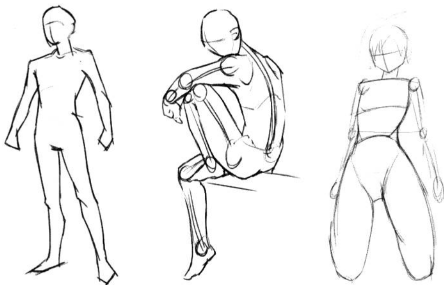


对于角色的动作，较容易把握的是各个肢体不同运动所产生的动作，而真正难以把握的是人物角色“头、颈、肩”之间的关系。虽然头颈肩之间的活动范围相对于其他肢体的活动范围显得有些局限，但在表达角色情绪和性格方面，头颈肩的运动是表现力最为丰富的（试想，一个积极向上的角色，不可能拥有一个耸肩低头的动作）。



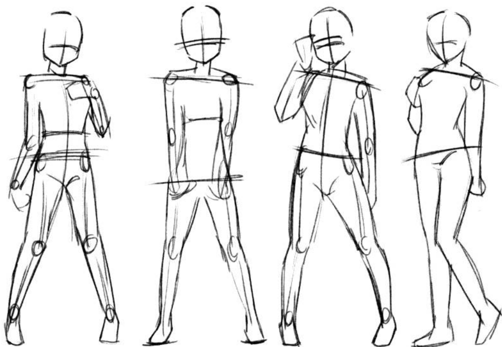
这两个角色都具有不同的头颈肩关系及动势，这种动势上的不同，配合角色特有的表情和表现角度，产生了截然不同的两种情绪。对于这方面的把握能力，是在日常不断的练习和观摩优秀作品中逐渐培养出来的。

骨点间的运动关系



在绘制角色动作的时候，骨点之间的位置关系是角色动作形成的关键点。脊椎的位置与角色中心线的位置决定了角色呈现出的角度，双肩与双股的线使角色在站立等常规姿势中更具有了变化和动感。

熟练地掌握这些常识可以使我们在绘制角色时更加得心应手，从而便捷、快速地绘制角色。



不同年龄及角度的表现



当我们能够准确地绘制一个角色的形象及动态后，就应该考虑“如何使角色更加真实”的问题了。



角色的年龄和表现角度是提升角色表现力的手段，准确的年龄表现可以使角色更加具有魅力及真实感，而表现角度的准确选择可以使我们之前对角色的各种表现和努力得到最大化的展现。





这个角色的年龄大约在5岁左右，准确地表达角色的年龄有两方面需要注意：1.形体——要符合不同年龄段的身体比例特征，一般情况下，年龄越小，头部所占全身的比例越大；2.着装——着装的风格不但要符合角色的性格及身份背景，也要符合某一年龄段的规律。





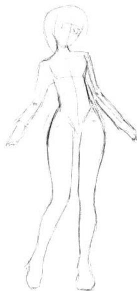
初中生的年龄段，标准的校服打扮符合了这一年龄段的特点。



刚刚开始工作的青年，青春且富有成熟味道的动作，配合制服，不但表达出了职业特征，同时也表达出了角色的年龄。



家庭主妇着装及利索的发型，配合“热血”的动作，使一个乐观的年轻主妇形象跃然纸上。





一些角色特殊的角度会呈现出比普通角度更加具有吸引力的一面。在绘制特殊角度时，也要遵循前面我们所讲的“先结构，后整体”的方法。



绘制特殊角度的方法是：先绘制角色大体的动作和体态，这里需要注意的是，角色在这种特殊角度中的透视感，然后再逐步地进行着装、样貌特征的深入绘制。



要注意的是，特殊角度是为了更好地表现角色，并不是为表现特殊角度而设定人物的着装及其他信息。

不羁的女孩，虽然已经通过角色的表情及身体动作表现了出来，但为了更好地体现这种角色的性格特征，我们将角色的表现角度设定为仰视，并将画面进行倾斜，使角色的各种信息得到更好的表现。



这个角色的绘制流程比较全面，一开始我们先绘制出角色在这种特殊角度中呈现的透视感，然后逐步添加各种细节。







有时候为加强角色特殊角度的表现，也会添加一些空间辅助手段，如仰视角度中的天空，如这幅俯视角色设计中的地面等，这种辅助手段可以让角色在这种空间中看起来更加真实。



这幅角色的绘制难度较大，一方面角色本身的动作相对复杂，另一方面，角色的表现角度也比较特殊，是一种偏侧的仰视。
越是复杂的画面，我们在动笔之前越要进行详尽的分析，目的明确后再进行绘制。
虽然在开始绘制时，依旧是本着“先大体形状，后深入细节”的原则，但我们对待大体形状的态度要更加谨慎，当角色的大体动态和比例没有呈现出满意的状态时，不要急于深入刻画。

在逐步深入的时候，我们也要在大体透视准确的基础上，将局部位置上各个细节的透视绘制出来，局部的透视要符合大体形状的透视，如五官、衣服的边缘及布褶的走向等。





这种强烈的俯视感不但在画面中增强了角色的美感，同时也使角色的职业、年龄和性格得到了有力的表现。

俯视度较小的画面可以使角色的可爱感更加强烈。

这张画面的表现角度，主要是为了展现角色在雨中的情绪状态。



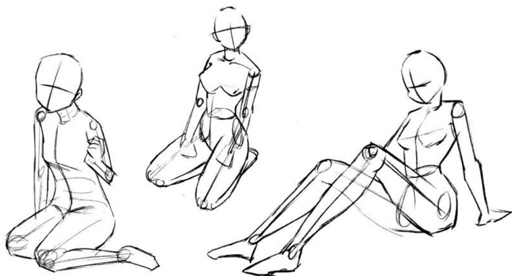


略带痞气的女孩，性格特征通过表情和动作表达了出来，而展现的角度则很好地传达出了这些信息。

通过肢体语言表现角色情绪



在表达角色情绪的时候，第一反应是通过表情来表达，但强烈的或含蓄的信息也会通过角色的动作表达出来，强烈的情绪会用夸大的身体动作来表达，而含蓄的情绪身体动作的幅度不会太大，动作与表情在表达角色信息时起到相辅相成的作用。



在绘制角色动作的大关系时，同样要把这个角色的各种情绪信息考虑其中。
除了基本的动作外，手势与头颈肩的微妙变化也会对角色的最终面貌起到至关重要的表现作用。



在表达这个角色的情绪时，除表情外，手势的作用不容忽视，手势传达出了角色略显紧张的心情。

这个角色将手臂弯曲在前胸，同时手掌紧握，配合专注的眼神和上身紧绷的状态，充分表达了角色的紧张情绪。





角色向后微倾的动态，手臂的动作及猫的动作之间显得很自然，配合角色的表情，使角色开心放松的情绪准确地表达了出来。



这幅画面中的角色是以一种动态的方式展现出来的。向内的双脚、紧缩的手臂动作不但展现出角色内向的性格特征，同时也展现了角色略显局促的情绪。



角色的动作除表现角色此时正在进行的事件外，也配合了角色的服饰和表情，透露出角色放松的心情。



这个角色的标志性手势，显而易见，表露出了角色坚定的信念。

夸张动作的使用



夸张动作是指在现实生活中的人很难表现出来的动作，同时在漫画角色身上为达到某种特殊效果而做出的不常见的动作。

右边的角色，在身体动作上略显做作，但考虑到角色的神情及着装，综合各种信息，这样的动作是最能准确表达这个角色情绪、性格等信息的了。





这个角色身体的后仰程度和身体的扭转程度是很难在现实生活中见到的，而且也很少有人能够做出来，但为了夸大角色的情绪，更好地表现人物的外貌特征，就需要夸大动作幅度和扭转程度。事实证明这种适当的夸张变形可以使角色的表现力得到大幅度的增强。







绘制各种夸张动作的时候，往往需要绘制很多小稿，在确定这个动作之后，再进行角色大体动作和体态的绘制。
这个角色有一个辅助的物品——自行车，在自行车的绘制上不需要投入太多的精力，只要确保自行车的透视及结构准确就可以了。
在深入绘制时可以放弃一些服饰上的合理变化，因为角色本身的变形已经在夸大表现身体动作的同时，为服装的“不合理性”做了解释。



在绘制这个角色大体状态和动态时显得并不是很流畅，在受到时间等各方面因素的制约下，我们可以考虑使用服装来遮盖形体上的不足。



这个动作的特殊性并不是十分的明显，但这个动作是运动中的动作，为了表现运动感，我们不但在服饰的飘动感上做文章，同时也有意识地加强了角色左臂的外延性。







动作本身的运动幅度并不大，但是角色是脱离地面的，这就要求我们在绘制和表现手段上下功夫，如裙摆的飘动，曲起的一只脚及下方那只脚的有意扩大。





叉腰动作（限于女性）具有很强的“符号”说明意义。
这个角色的优秀之处在于准确地把握了叉腰时肩膀向上抬起的细微动作。

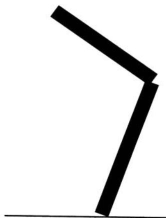


特殊动作的定义并不仅仅是指“难得一见”的动作，表达某种情绪及状态的标志性动作也属于这个范畴。



这些动作的使用并不是一概而定的，而是依据常识与角色的性格而设定的，在选择上要尽可能地考虑到我们所创作的角色的各项信息。

为表达角色的调皮感，除表情和服饰的设计外，动作上的不稳定感也是突出这个角色性格的一大方法。







在绘制这个角色时要注意，尽管整体动作夸张，但符合这个动态产生的“合理性”。
双手支撑膝盖，手臂伸直，让这个动作看起来更加生动、真实。
臀部的翘起也使这个动作更加符合角色的性格及动作的合理性。

这个角色的性格是胆小、羞怯的，在服饰上我们以学生装来进行表现，并绘制出被风吹起的裙子这一事件来表现羞怯。表情上带有惊恐，而动作上则依据经验将双臂进行了位置上的调配。





绘制这个角色时要注意裙摆和衣摆飘动的方向要统一，不仅如此，飘动的幅度也要基本相同。如果飘动的方向及幅度不同，会使角色的动作看起来显得“不真实”。

绘制这个角色有两点需要注意。
第一，鞋子的挤压和弯曲感，准确地绘制出来，可以使角色的重量感突出，从而间接地表现了角色的立体感。
第二，角色双臂衣褶的拉伸，要注意这种拉伸是依据角色双臂的动作而定的，由于双臂向下的力，使衣褶的纹路向上延伸。







叛逆期的女孩经常会做出自认为很酷的动作来表现她的与众不同。
之所以选择这个动作来表现，是出于对她的性格及着装进行分析后得出的决定，一个男孩子的动作可以使这个反叛的女孩性格特征更加鲜明。

角色的头部是最先进入观看者视野的，所以绘制的细节也较多。
角色发型及表情也要在绘制时尽可能地准确表达。





这个角色动作本身带有一种柔弱感，但表情传达出的“坚韧”，使角色本身具有了一种独特的“真实感”。
表情与动作所传达的感觉不同，从而使角色具有更强的性格，这种方法是很多画家常用的表现手段。但在实际绘制时要慎重，这种方法并不适用于所有的相反的情绪，如“不开心”的动作配以“开心”的表情等。



注意衣褶的走向要与角色的动作相匹配。



双手的不同动作使角色看起来更加真实。

角色身体动作的绘制实例



优秀的角色动作具有时间性



身体动作的完整绘制是一个相对复杂的过程，这里面除包含了角色的各种信息外，还要依据人体动作常识等信息进行综合分析，并合理地夸张。绘制时，这些因素自始至终都要进行考虑并将其表现出来。

本节精选了3个角色动作的绘制实例，从而让大家了解到完整的角色绘制流程，以及在这一过程中应注意的细节。



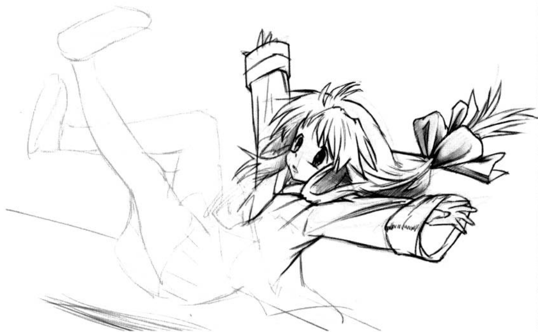
跌倒的女孩



❶
先将角色的基本动态绘制出来，在绘制这个动态时要考虑到角色的性格是否会出现这个动作，以及这个角色的身高、体态等特征。

❷
当我们进一步为角色添加服饰、发型、表情等信息时，首先考虑的是“这些信息是否符合角色外貌及性格特征？”，随后要考虑“这些信息如何与这个动作相匹配？”。
因为是跌倒的一瞬间，由于惯性等因素，服饰及头发在这一瞬间是飘动的，不稳定的。由于身体的动势是向下的，所以头发和服装是向上的。





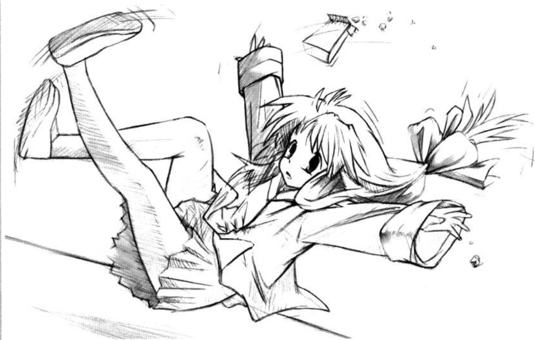
❸
当我们将分析过后的结论都简要地绘制出来后，就要进行详细的绘制了。在绘制时可以先从自己感兴趣的地方开始，以最先绘制的位置为“标记”，逐步地绘制出角色的各个部位。这里要注意头发的穿插及衣褶的变化是否符合角色的动作。





❹

当细节基本深入完成后，我们开始为角色添加一些辅助器物，使其时间感及动态得到进一步加强，同时对角色所处的空间进行简要的交代。
最后一步就是为角色添加明暗关系，使角色看起来更加生动、立体。
这个角色的动作绘制就完成了，所介绍的步骤及其中所需考虑的因素只是一般性的流程，并不是绝对的，读者可以根据自己的习惯调整。



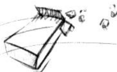
头发的飘动感是这个角色动作成功的重要因素，它不仅表达了时间感和真实感，也使角色的动态得到延伸。





详细的衣褶穿插及衣角的卷曲让角色的动感加强，同时也表现了这一动作发生的特殊时刻（时间感）。
我们在绘制类似的动作时，要注意衣褶及衣服边缘的飘动对这个动作的烘托作用。

辅助的物件对画面有一种画龙点睛的作用，盒子里面的食物散出，使时间性在画面中得到加强。绘制时要注意食物散落方向要符合动作的惯性。





旅途中的女孩



❶
这个角色是一个坐姿，因为设计在火车内，所以在绘制时要考虑到角色所处空间的透视关系。
除去空间上的透视变化，我们还应该考虑到角色自身的透视变化。



❷
绘制这个动态要考虑到背景与角色的融合性（如角色双手放置在身前，不但缺少真实性，同时也会使角色与背景产生“分离”感）。
着装要考虑到火车及坐姿等因素之后确立的。
空间透视基本正确后，开始绘制相对详细的线稿，在绘制时要先从主体角色开始。

❸
将线稿进一步详细绘制，同时添加车窗反射的影像等现实因素，让画面看起来更加真实。
修正一些空间中不正确的透视关系（如椅背），再将空间内的设施绘制详细。





❹
添加明暗关系（注意角色与背景要同处于相同的光源下），使空间感加强，也使空间内的设施看起来更加真实。
远景的物体可以省略，这也是加强空间感的一种手段。
再调整角色的各个细节，使其尽可能的详细，因为在这个画面中，角色才是主体，其他周边部分只是为了烘托角色。

这个角色之所以看起来尤为真实，不仅仅归结于空间透视和角色动态的准确把握，细节上的空间感也是使角色“真实”的原因，如围脖的合理穿插，服装的前后遮挡等细节处理，使角色自身的立体感、空间感得到加强。



这幅画面中的辅助手段是车窗中的倒影。倒影的作用不仅使画面具有了真实感，同时也使画面的生动性得到加强。

在绘制时要注意与角色的“反向”绘制，不需要细节，但要准确。

这个角色的动作并没有前面实例中的动作有特点，但是因为周边的环境烘托作用，使得这个角色的动作看起来很真实，加上角色自身的信息传达，使我们看到了一个在火车上入梦的女孩。

坐在地上的女孩

与前面两个实例的初期绘制相同，都是先确定角色动态，然后循序渐进地绘制细节直至完成。



绘制这个角色时，重点关注的是角色的动作本身，因为没有相关的场景作烘托，角色自身动作的推敲就要投入更多的精力，以弥补缺少背景而造成的空间上的不足。



不管纸张是为何而飞起的，在表现“时间性”的方面是做到了。同时纸张的位置也恰好是角色目光所处的位置。
在平时的绘制中，这种细节上的处理是必不可少的。

双腿的不同朝向是这个角色空间表现的主要手段。
要准确地表达不同朝向、不同空间位置的肢体，需要我们平时多观察，对人体结构也要有一定的了解。







第六章 Q版漫画角色绘制

Q版漫画角色由于其可爱的身段与丰富的表情受到很多人的喜爱。

Q版漫画角色的动作变化是根据前面我们讲解的基础漫画演变而来的，Q版动作将其归纳并使用简单的手段来表现。

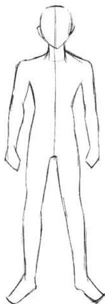
本章主要讲解Q版角色的绘制方法和表现手段。



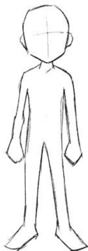


Q版角色可以分为两个部分：头部（角色各种信息表现的第一途径）、身体。在绘制时，可以用两种方法进行绘制，第一种是先进行头部的绘制，然后依据头部进行身体的绘制；第二种就是我们前面章节讲到的方法——先整体后局部，循序渐进地深入绘制。

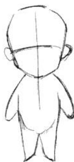
通过左边的示意图我们可以清晰地看到，Q版角色是由正常比例的角色演变而来的，不断抛弃一些细节，头部与身体的比例也在随之改变。



七头身

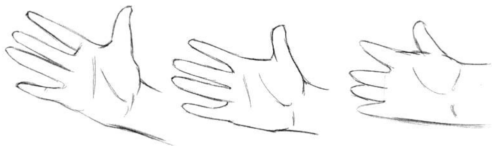


四头身

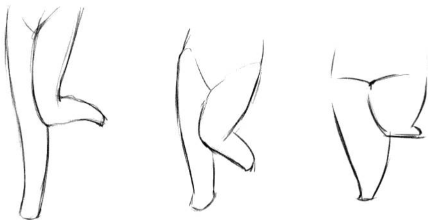


二头身

Q版角色不会因为细节的忽略及头身比例的改变而降低其表现力，相反，Q版角色那种“简单”、“直接”地表现，使其更加具有独特的魅力。



除了身材比例的改变，Q版角色的四肢也发生着改变，他们在标准比例角色的基础上忽略一些细节，让手脚四肢的形状几何化，这种几何化产生一种整体的感觉。





为了让Q版角色的手脚四肢简要而不“简单”，我们在绘制Q版角色时也要了解手脚、四肢在正常比例下的结构特点，这样才能有的放矢地进行概括。



单人Q版绘制

绘制Q版角色的时候要先确定其头身比例。这个角色为“3头身”（角色身高为3个头长）。为了使这个角色看起来更加符合“帅气”的特征，在绘制时将角色腿部加长。

在深入时尽可能让线条平滑规整，在减少细节的同时表现出四肢、躯干等部位的动态及穿插关系。







双人Q版绘制



双人Q版角色与单人Q版角色的绘制方法是相同的，都是先设定角色的基本比例。
不同的是，双人Q版角色在设计两个角色动态的时候尽量不要相同。

Q版绘制流程





绘制Q版角色都是先由基本动态及特征开始绘制，
循序渐进地进行线稿的修整。
添加细节的时候要注意不可过于繁杂。









Q版草图的作用主要是确定Q版角色的动态及比例。





Q版角色赏析



有时候也要给Q版角色添加明暗变化，使其更加具有表现力。
在添加明暗变化时要注意光源的统一。









因为Q版角色在有些细节上无法表现，所以在可以表现的部分就需要有控制地进行夸张，如头部、四肢等。











Q版角色的发型是我们可以最大限度发挥想象力的地方。
因为头发不会受到头身比例的限制。











本页的Q版角色都是“2头身”甚至更小，这种比例的头身在一定程度上将表现角色信息的重点放置在角色的头部、发型和五官表情上。
但是这并不是说角色的身体不再重要，相反，不显眼的身体成为了烘托角色的唯一部位。简单的肢体语言直观地辅助了头部所传达的信息。
同时，Q版角色的着装也要随之减少细节，在绘制服饰的转折处时要考虑更多，尽可能地每一笔都说明形体的转折和扭曲。











本页中的Q版角色为“3头身”左右，这种Q版角色所表现的角色信息相比较“2头身”的Q版角色更为丰富，服装所承载的细节和信息也更加多，所表现的年龄范围和动作也更多，但可爱程度会随之下降。所以在创作Q版角色的时候要考虑这些因素，以最合适的头身比例进行人物创作。









第七章 单个漫画角色的创作

创造一个优秀的漫画角色是一个漫长的过程，需要作者付出较多的时间和精力。当然，还要有合理的流程与合理的分析方法，这样才会使角色创作更加快速，创作出的角色更加让大家喜欢。

本章从“表面”、“性格”、“经历和神秘感”3个方面讲解漫画角色的创作流程，同时也以完整作品的绘制流程为例，让大家重新温习前面几章所讲解的人物绘制方面的知识。

要画出生动的角色，首先要为这个角色注入“灵魂”。

在我们创作一个角色之前，要先设定出角色的各种资料，基本信息包括年龄、身高、性别，甚至包括星座和血型（星座和血型往往代表了一定的人物性格），还有一些在基本信息的基础上进行延展的信息，如穿着、性格、习惯动作、个人能力和弱点等。这些信息彼此之间要有关联，试想一个性格开朗的人不可能穿着一身灰暗的衣服，或者佩戴看起来“邪恶”的饰物。

角色 特点

动笔前要考虑的事情

1. 设计相貌和特征
2. 设计服饰
3. 设计角色性格中的优缺点
4. 设计角色的习惯动作
5. 设计角色的才能
6. 设计角色的过往经历
7. 设计角色不为人知的一面
8. 如何将这些设定合理地结合起来

角色的正反两面信息

你笔下的角色具有哪些特点？

正面：
可爱、美丽、温柔、有趣、坚强、高贵、优雅、腼腆、青春、老实、正直、勇敢、直率、自由奔放、家庭和睦、大方等。
负面：
邋遢、肮脏、阴暗、爱生气、急躁、冷酷、懦弱、轻薄、不和善、任性、狂妄、粗暴、愚蠢、狂暴、小气、心理阴暗、家庭悲剧、说谎等。
其他：
学习优异、推理才能、身体健康、恐惧黑暗、赖床、人格分裂、经济危机、有伤疤、有不为人知的秘密、经常有古怪举动等。

为什么这些角色让我们的目光无法离开?



那是因为我们喜欢他们的样貌，喜欢他们的性格，羡慕他们的能力。无论是什么类型的漫画，在塑造角色魅力这一点上是共通的。



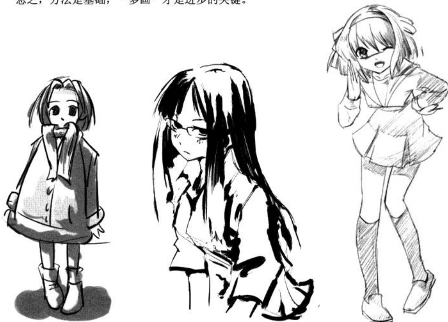


设想好角色的各种信息之后就可以动笔了，在实际绘制时仍然要运用到前面几章我们所讲到各种方法。



要想创作出优秀的角色，不仅要有高效的方法，同时也要养成“多画”的习惯。多画一些小稿，用很快的速度绘制出所想到的人物。方法上可以随意，无论是细致地绘制还是粗犷的笔触，只要能表达构思就可以。这样做一方面积累了各种角色的绘制方法，另一方面也使创作角色多样性的能力得以提高。

总之，方法是基础，“多画”才是进步的关键。



角色外表的表现





姓名：碟子
年龄：12岁

短发，带发卡，穿短裙，是一个容易害羞的女孩。



姓名：安丽
年龄：15岁

一个很可爱的女孩，活泼，长发飘飘，喜欢穿高筒靴和短裙，有点爱钻牛角尖。



姓名：小艾
年龄：13岁

戴帽子，穿吊带、短裤、小短靴的个性女孩。

读者对角色的第一印象源自其外表。我们看其他人的时候，会根据对方的容貌、体型、服饰和配饰来想象这是怎样的一个人，并下意识地和自己进行比较，并对其进行评价。对于漫画角色也是如此，评价的结果直接影响到这个角色是招人喜爱的还是令人讨厌的。

姓　　名：常盘 沙耶
出生年月：1993年6月26号
年　　龄：16岁
星　　座：巨蟹座
血　　型：O型

表面特征：
短发，身高160cm，喜欢穿制服，看起来有一种距离感，但目光总是显得很坚定。





❶

先考虑角色的动作。
一个合理的动作不但可以有效地展示人物的外表及服饰，同样可以展示出人物的性格和情绪。
在绘制时先用直线绘制出基本的动态，然后再使用橡皮等修改工具将形体具体化。





❷

从头部往下进行详细绘制，线条虽然凌乱，但要尽可能地用较深的线条和较锐利的笔法交代出各个部分的准确位置。
此时也开始为角色设计服饰。



❸

对于绘制服饰占有很大比重的画面时，我们要把相当一部分精力用在布褶的“走向”及“穿插”上。
由上到下地深入绘制一遍角色后，我们可以开始后面的线稿整理。



就这幅画面而言，下半身在画面中的比重是很大的，同时也包含很多细节。
在处理这些细节时要注意整体的把握，以裙摆为例，绘制庞杂的布褶时要根据整体的裙摆走向而定。
因为腿部所占的空间很大，所以在绘制腿部时要注意空间中双腿的透视关系。



❹
整体观察画面，检查角色造型是否符合前面的设定。



草图中要传达的信息
让角色变得有趣味的三大要素：
面部表情
动作
服饰

在绘制角色草图时，要依据这三大元素进行绘制。

反复确认“角色要传达什么”，依据“三要素”，这样绘制的角色可以很大限度地提高“所传达的信息”。

检查角色的造型及服饰，确保符合设定后，进行线稿的整理，虽然在之后的色彩绘制时会对线稿进行一定的遮盖及修正，但在上色之初，脏乱的画面会对上色有一定的影响（具体原因请参照最后一章中关于上色的部分）。

角色性格的表现





姓名：纪香
年龄：15岁

长发，短裤，长袖T恤，是一个外表热情，内心多愁善感的女孩，常常因为小说中的情节哭泣。



姓名：小林
年龄：16岁

短发，总是穿着校服，性格内向，不敢和男生说话，但是内心期盼和人交流。

很多人喜欢的角色并不仅是“时尚”、“可爱”的，回想一下我们看到的故事和电影中的人物，是不是有很多外表普通，甚至是“邋遢”的角色被我们所喜爱呢？那是因为这些角色所具有的性格让我们喜爱。被人喜爱的原因不仅仅是外表，还有性格。

让人喜爱的性格并不仅仅是“开朗”、“刚强”等正面的性格，“爱哭”、“胆小”甚至是“小气”，这些负面的性格特征也会使人产生好感。



手部被誉为“第二张脸”，手部的姿势可以辅助面部表情来体现角色的精神面貌。
手部的伸展动作表达了角色性格中的坚韧，同时也隐含了“顽固”等负面信息。



❸
由上至下地深入角色，在深入的过程中不是以“处理线条”为目的，而是在详尽角色动态、着装的同时，尽可能地依据性格等相关特点进行表现和修正。

在深入的过程中，需不断地整体观察画面，力求使画面始终保持完整性。不要将一个局部过分深入，循序渐进地深入给后面的调整留有充分的空间。





从感兴趣的地方起笔，然后以先深入的部位为参照，进行身体其他部位的深入，这样既保证了画面的完整性，又使深入过程有据可依。

角色的服饰不但可以表现角色外表的信息，同时也表现了人物的性格信息。在衣着的选择上，要在外表靓丽的基础上凸显角色的性格。

下肢的深入虽不如上身的繁杂，但用心程度并不会减少，下肢的形体虽然简单，但简单的体形也有其空间延展性和朝向性。
延展性和朝向性是下肢绘制时的重点，需要注意。



在深入衣服细节时，要表现出衣褶的走向和前后的穿插。
衣服的质感同样也是人物的一部分，衣服褶皱的软硬程度可以表现人物性格，如柔弱、刚强、温柔、严谨……





❹
在第一遍深入后，进入第二遍深入。
这次深入要修整出干净的线稿，将之前绘制时残留的乱线和错线进行擦除。随后进行第三遍深入，这次深入时应注意服饰及身体结构的穿插，将发型及服饰细节进行确定。注意将头发分为若干组，每组头发之间的穿插关系也要进行绘制。



下肢的深入主要是在线条的规整与结构的表现上下功夫，也要注意双脚在远近空间的朝向。



在画面已经具有了一定的面貌后，要停下笔来重新审视，看看我们笔下的角色是否具有了前面文字设定中的内容。
当角色已经足够表现文字设定时，则要将线稿进行整理。

❺
第三遍整体深入完成以后，整体观察画面，对一些不尽如人意的地方进行修改，对一些细小结构穿插上的问题进行推敲。



❻
为角色画上辅助的形体，使人物在空间中成立。
线稿基本完成之后，重新审视画面，对比之前的文字设定，看看画面是否符合角色需要传达的信息。

角色经历和神秘感的表现





姓名：长谷
年龄：17岁

生于武术世家，具有良好的体能，并精于格斗，受父命经常参加格斗比赛，但她并不喜欢这种生活，期盼有一天能和其他女孩一样穿着裙子上学，现实与理想的反差使她经常处于忧郁之中。

姓名：珍妮
年龄：未知

来自银河系之外的星系，智商超越人类很多倍，喜爱地球音乐，拥有感知能力。



无论是什么人都会有不为人知的一面，人类是产生疑问就会追求答案的动物，一旦知道秘密就会产生快感。特殊的才能和特殊的弱点都属于这种神秘感的范畴。

在创作角色时可以利用这种心理来创作吸引读者的角色。

表面特征：
短发，带着奇怪的兔耳帽，身高162cm，穿休闲装，有一个什么都能掏出来的包包，身上有神秘的图腾纹饰。

姓　名：SOUL
年　龄：未知
血　型：B-13型

出生年月：未知
星　座：天蝎座

神秘的背景：
没有人知道她是从哪里来的，她以神奇的魔法力量帮助她想帮助的人渡过难关。随身总是带着一个奇怪的皮质包，里面有各种各样新奇的东西，古怪的脾气和寡言的性格使她几乎没有朋友。



❶ 依据文字设定进行初步绘制。



❷ 修整线稿并调整肢体的位置。



❸ 进一步细化，同时注意人物的动态，可以在旁边绘制一些动作示意图，起到参照作用。
在表现角色时动态起到很重要的作用（此内容在第三章中已做说明）。



❹

继续深入画面，在深入前，先使用橡皮轻轻擦拭画面，使之前的图稿颜色变轻，这样做的好处是：可以使深入时的线条更清晰，也更便于绘制。

为了增加角色的神秘感，添加一个眼罩（可以为眼罩绘制一些纹样）。



第八章 多个角色的创作

“多角色创作”在角色创作中是一个难点。在同一个空间、同一个故事背景中同时出现两个或多个角色，这些角色在表现上很难控制，往往会出现角色之间的关系分离或者角色相互影响破坏的问题。

本章来介绍双人和多人角色创作时的技巧和方法。这些技巧和方法我们可以归纳为四个字：“寻找差异”。

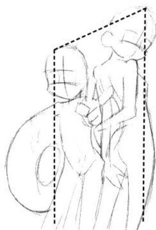
双人组合



在绘制双人角色时，要让两个角色在各个方面产生反差，即便两个角色关系是双胞胎，也应具有很多的不同，使两个角色的动作产生差异化，如“一动一静”、“一正一侧”、“一强一弱”等，这样的双人角色才能有吸引力。

上图中的两个角色形成了“一正一侧”的对比，同时在画面上形成了“一高一矮”的距离感，这种组合让人看起来具有变化，同时也使空间感得到加强。

左图中的两个角色形成了“一静一动”的对比，在角色的动作方面形成了“一张一紧”的对比，这种组合更加具有动感，同时也使两个角色起到了相互烘托的作用。





两个重叠在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然而然地有一个整体的形状，所以在绘制这种组合时，要注意他们形成的整体形状，切忌均衡地排列。





在这个组合中，角色之间相互进行了均衡，从发型到情绪，再到动作，彼此之间相互照应。





本页中的角色都夸张了某一方面的对比，上图表现了角色性格的反差，下图则表现了角色动作的反差。



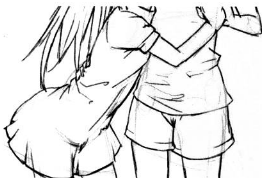








在绘制双人角色时,衣褶的变化也是使角色产生差异的一个方面，因为动作的差异及服装的差异，所以在绘制衣褶时也要有意识地让衣褶的样子形成差异。
很多人在绘制衣褶时往往依据所谓的“经验”绘制，这会造成“千篇一律”的感觉。所以在绘制衣褶等相关细节的时候要有意识地打破头脑中的“概念”，依据动态等因素合理地绘制衣褶。





对于男女两性的组合，可以先将他们的共同点表现出来。
这个组合采用了同是侧面的角度进行绘制（由于两性间的种种差异，身高和朝向很自然地形成反差）。

在深入绘制时，我们要有意识地加强两性之间的服饰及发型的差异，神情间的差异也要通过表情表现出来。







在表现两性间的差异时，发型和身材成为了两个主要的表现方面。
女性一般为长发，且长发多为卷曲；男性多为短发，短而直。
在表现身体方面，通过服饰的表现居多。如下图中的两个手臂，女性衣褶较小，同时很柔软，而男性的衣褶硬朗且幅度很大，这是由手臂的强壮程度决定的。身体的其他部位也是如此。









同性间的相同动作要怎么表现呢？因为同样是女性，所以在身高上不能有太大的差距，但微小的身高差距也是区别不同角色的关键，也可以在身体的体态（身材）上寻找区别。
尽管身体的动势几乎相同，我们仍然可以从肢体的位置上找到差异。



在深入绘制时，将发型、服饰及表情进行不同的表现。经过以上的差异表现，同一性别、同一姿势下的两个角色依然各具特点。



发型及表情的区别是我们最先看到的。
这里要注意的是，她们各自的发型和表情是相匹配的。活泼的表情和动感的发型相匹配，安静的表情和静止的发型相匹配。

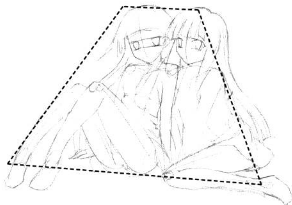


虽然同为下垂的手臂，但衣褶的微小区别使得两个角色的手臂具有了不同的特点。



裙摆的不同朝向和飘动程度展示了两个角色的不同。
这种细节上的区别，不但区分了两个角色，同时又使两个角色各自的性格更加明显。





对于靠得很近的两个角色，她们所组成的整体形状是我们最先需要确定的。



找出她们姿势上的区别，尽可能地让她们的姿势所传达出的情绪有变化。



在深入时，将表情上的差距注入到不同的姿势中。当然，表情也要与角色的姿势相匹配。





腿部动态略显夸张，这种夸张是为了更好地表现角色的身体动作。
在绘制时我们要注意腿部结构，以及腿部弯曲时的肌肉变化。
脚部的伸展感也是要注意的。





相对于身体动作上的区别，这两个角色头部的区别并不明显，但不表示我们可以放弃这里的差异性表现。头部的朝向、发型和饰品的差异同样可以表现两个角色不同的差异。



双人角色创作中最根本的技巧就是：找到两个角色的各自特点，并进行合理地表现。

准确地把握这些特点，要靠实践中的经验积累及科学的方法。



不要将寻找和表现差异留在深入阶段，在“大轮廓”阶段，我们就要挖掘更多的信息，这样在后期深入时才能有余地，同时也可以将更多的精力用于角色本身的绘制中。

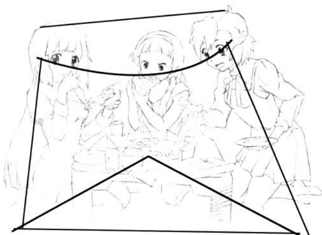


多人组合



多人创作相比较于双人创作而言，并不是单纯地多出现一个或多个角色。“多人”创作时往往要伴随着场景及故事性的表现。

在绘制多人组合时，要尽可能地使这些角色产生联系，而不是彼此孤立。



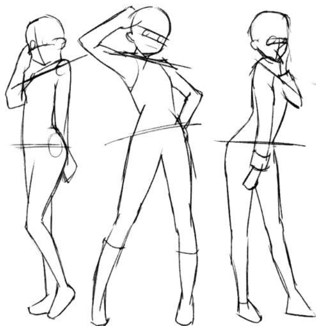




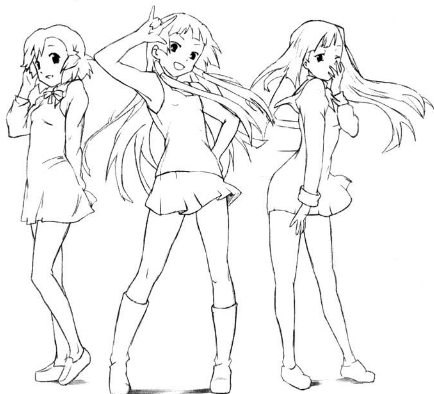


多人创作中的一个难点就是，如何把握这些角色的空间关系。
简单来说可以用“近大远小”来概括，同时也要让这些角色的各个方面产生差异。

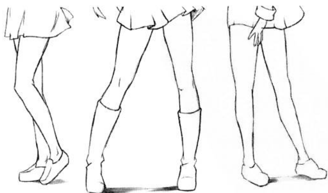




像这种“展示性”角色组合，要注意：虽然同为站立，但空间感、动态及动态所表现出来的性格特征还是要进行“差异化”表现的。
在这种组合中，往往会有一个“主角”，“主角”在绘制上的详细程度是最高的，所站的位置也是最为显眼的。



肢体的差异性是多人角色绘制中最为常见的区分手段。
其中站立的姿态是决定这些肢体动作的基础，所以在绘制站立的各种姿态时，要注意腿部的形态及重心位置的区别。



绘制多角色的时候，要在多角色中找到“主角”。在绘制上也要围绕“主角”展开。

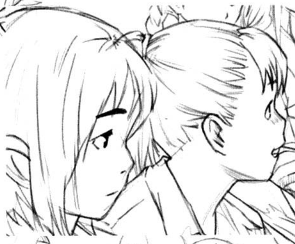


除了“主角”的深入，“前景角色”相对“后景角色”在绘制上应更加详细，这是由人类的视觉习惯决定的。





远景处的角色在表情上要尽可能地丰富，同时绘制详细程度不能超过前景和中景的角色。



“前景角色”在表情的处理上选择了指向（侧目）中景，这在一定程度上起到了引导作用，引导观看者注意画面的中心。



对于全部都需要表现，却没有明确“主角”的多人角色创作，要尽可能地在绘制初期，将各个角色的特征标示出来，这对后面的深入绘制起到了提示和约束的作用。





由于人数众多，且空间感较弱，所以建议采用逐个深入的方法，这样的好处是：每详细绘制一个角色时可以将前一个角色作为对比，这样就不会产生整体深入、相互混淆的现象。



先从哪一个角色开始深入，根据个人喜好和习惯而定，但尽量依据她们的空间位置而定，本着“由前到后”或者“由后到前”来进行绘制。这样做的好处是，可以控制各个角色的前后关系，使之不会出现身处后面的角色抢眼程度大于前面的角色。



由于角色较多，所以在深入时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生角色间的视觉混乱。



❶
绘制结构图之前，可以在画面中的边角位置绘制简要的示意图，这样便于结构图的绘制。



❷
由于这个组合中角色的动态基本相同，为了区分3个角色各自的特点，在绘制3个角色的结构图时就要在头部动态、腰部朝向及手臂动作3个方面寻找不同。





❸
在逐一绘制3个角色服饰、发型的时候，要绘制出不同的样式和感觉，同时在表情上也要有所区别。





❹

先从感兴趣的角色开始详细绘制线稿，尽可能地将角色的性格等特征表达出来。

因为3个角色是紧挨在一起的，所以在绘制一个角色的时候也要将旁边的角色绘制出来一些。

❺

依据绘制好的第一个角色，绘制其他角色，在绘制时要注意与之前的角色进行区分，除了对这个角色最初的设定不变之外，还要尽可能多地找到角色之间的差异化，在手势、布褶的变化等细节处加以区分。



3个角色在动态上要稍加调整，因为三人的排列本身就已经给人一种“整齐划一”的感觉，如果肩部、腰部的动态朝向都一致，会给人不舒服的感觉。





“展示型”的组合在排列上要有前后的区分，中间与两边的身高差异最好是呈现出无规律地排列。
在深入的时候依旧是先从一个角色入手（这样的好处是便于把握其他角色的区别），要注意的是，从前面角色身体空档中透出了后面角色的细节。







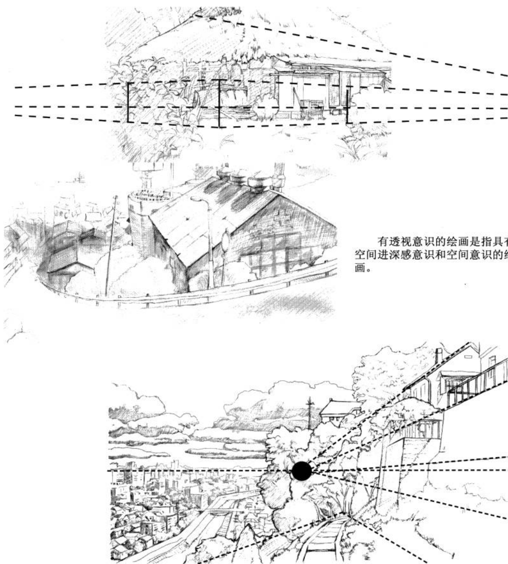






因为角色众多，所以服饰上的区分并不是最为显眼的，这个时候就需要我们在角色头部上做文章，角色的神情、性格等特征，要尽可能多地在头部加以表现。





有透视意识的绘画是指具有空间进深感意识和空间意识的绘画。

第九章 漫画透视基础

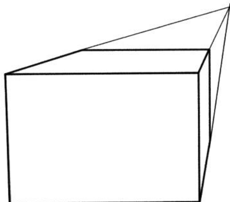
透视的英文名是Perspective（透视图法），也被称之为远近法，这是一种最早来源于绘画，并在现代建筑、设计领域中作为“制图技法”而逐渐成熟起来的绘制技法。

很多绘画因为“透视混乱”或者“没有透视”，使得画面没有说服力。

本章将介绍透视的各种法则及一些常见的应用，使大家能够在学习之后对透视有一个基本的认识，从而在绘制漫画时起到指导和借鉴的作用。

一点透视法则基础



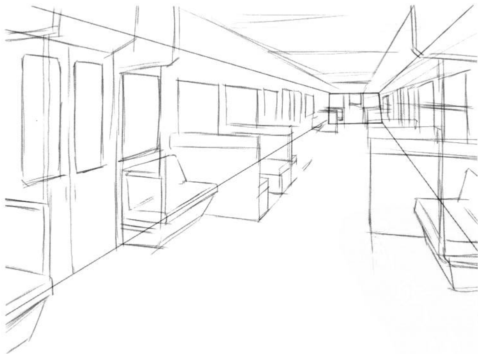


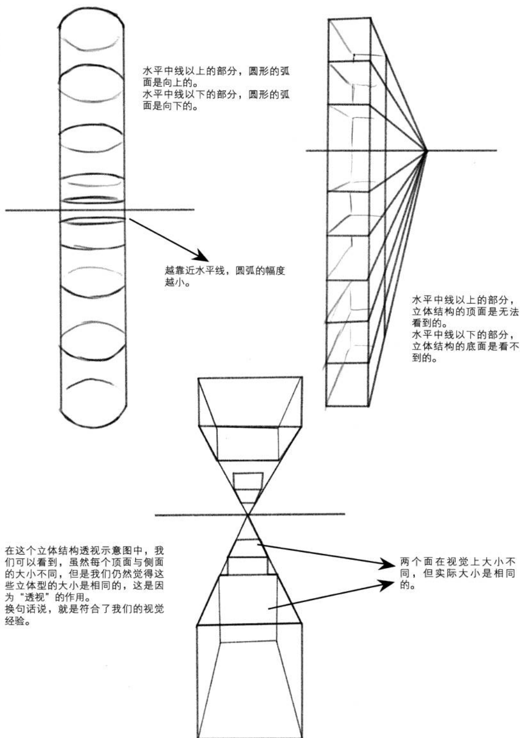
一点透视又叫平行透视，它的消失点只有一个。

比如你画一个立方体，这个立方体的底边与你的视线成90°角，通俗一点说，就是它正对着你，这个时候只有一个消失点，这就叫做一点透视。

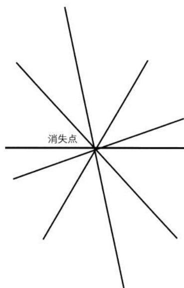
要使立体的物体在平面上显现出来，"透视"就产生了作用。透视的基本法则是"近大远小"。

同样大小的物体，空间上不同，所呈现出来的大小也不同。



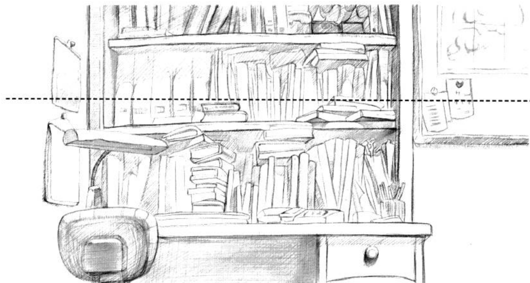


在这个立体结构透视示意图中，我们可以看到，虽然每个顶面与侧面的大小不同，但是我们仍然觉得这些立体型的大小是相同的，这是因为“透视”的作用。
换句话说，就是符合了我们的视觉经验。

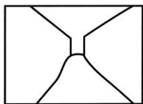




通过消失点的那条水平线是我们眼睛平视时看到的位置，称之为“视平线”，视平线的位置决定了画面的展示角度。

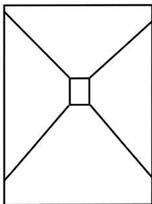


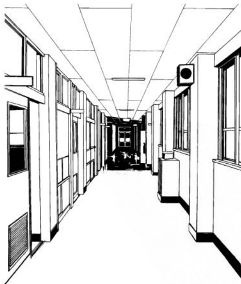




“近大远小”是一点透视最明显的特征（也同样是“透视”的特征），所以在绘制具有明显透视感的画面时，要强调这种特征，使画面更具有说服力。

绘制透视参考线便于对画面透视的把握。





当角色处在不同远近的空间中时，所占画面中的大小也是依据透视的“近大远小”这一特征进行绘制的。



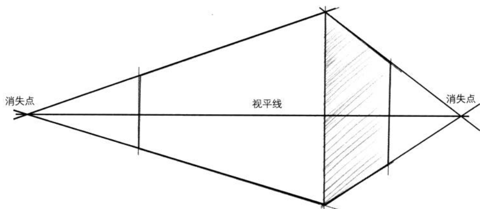
要让立体的景物在平面中准确生动地表现出来，透视是很重要的。透视的基本法则就是“近大远小”，比如身高相近的两个角色站在同一个空间中，远处的角色会比较小，反之，近处的角色会比较大。

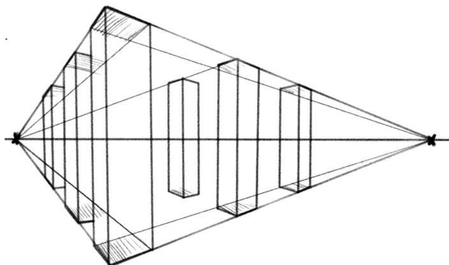
两点透视法则基础



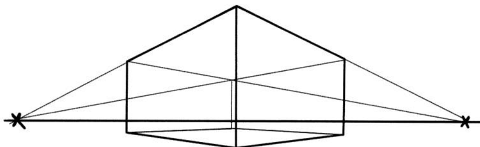
两点透视法是指视平线上有两个消失点，类似广角的效果，这是由人类视觉产生的变化。

两点透视所绘制的立体结构有两个消失点。两个面都用斜线绘制，强调了进深感。





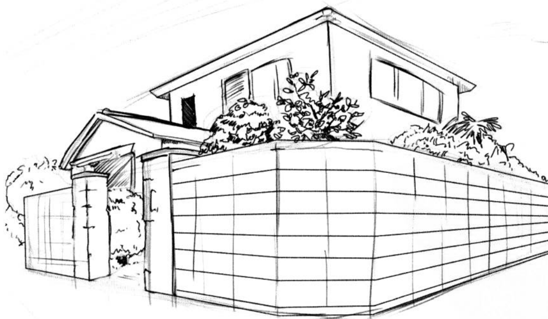
与一点透视相比，两点透视更适合表现视觉冲击力较强的建筑及场景。

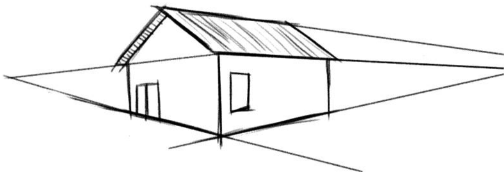


在绘制一个具有明显两点透视的建筑时，要先确定其透视的各种参考线，以便规范其透视的准确性。



在绘制建筑的时候要先确定建筑顶部的面貌，这样做的好处是便于把握整体的透视。







绘制建筑时，首先要找到最适合这个建筑或场景的表现视角。两点透视的角度，对表现建筑具有借鉴意义。
一个茅舍本身会显得很单薄，但经过两点透视的表现，其体积感与进深感得到了充分的表现。

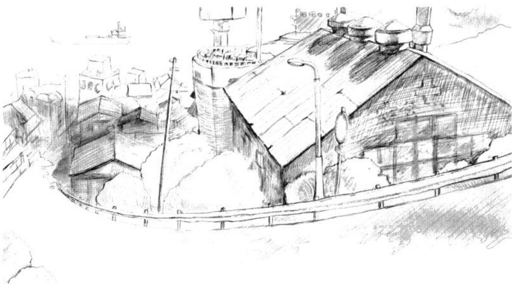
在表现室内场景时，两点透视同样也得到了应用。丰富的透视变化让这个室内场景中的空间感有很强的进深，真实感也得到了充分的表现。



右图中不但有两点透视，同时还有一点透视及我们后面要讲到的三点透视，找找看。



上图中的茅屋是建立在两点透视基础上的，虽然茅屋的外形并没有砖石建筑那种直线感和规整感，但是我们在绘制时仍然要依据两点透视来绘制茅屋的种种细节，如屋檐上的稻草、破旧的木板等。



上图中的场景在展示角度上看似比较特殊，但是仔细观察我们会发现，一点透视和两点透视的应用在其中展现得淋漓尽致，反过来说，这幅场景虽然在角度上有一定的特殊性，但仍然符合一点透视和两点透视的法则。

三点透视法则基础



三点透视法顾名思义，就是有三个消失点，其中有两个在视平线上，还有一个消失点在视平线以外。


(正视图)

消失点

消失点

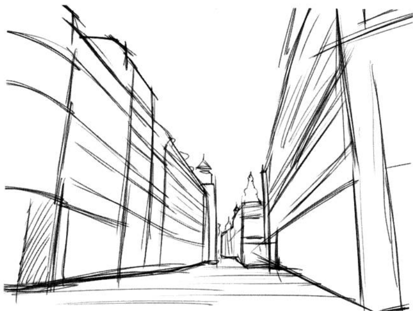
消失点

消失点

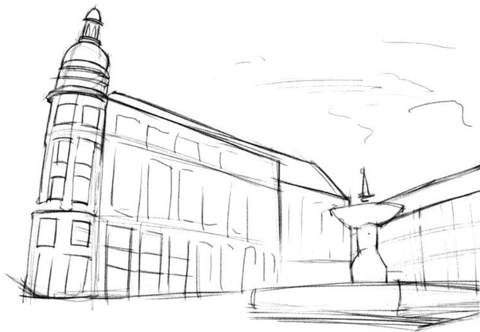
三点透视

三点透视是各种透视中视觉冲击力最强的一种透视。

在高度（上、下）上取消失点的构图法。由于除左右（宽度的进深）以外又增加了上下（高度的进深），所以可用于绘制有生动立体感的空间。此外，构成立体结构的线几乎都成了斜线（进深线）。

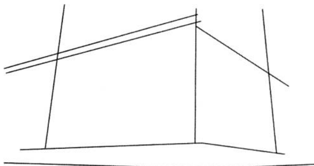


本页中的两张建筑草图是典型的三点透视法则的应用。在前后空间中的两点透视的基础上，由于“仰视”的视角，出现了一个向上的透视。
在绘制这种透视的场景时，要在确保空间变化的同时确保向上透视的准确性。



❶

为确保远近空间及上下空间所产生的三点透视的准确性，在绘制之初，要先确保透视参考线的准确。





❷

依据参考线绘制出建筑的基本面貌及空间关系。

绘制时可以放松一些，不要过多在意细节，这一步是在确保透视准确的基础上绘制画面的基本面貌。

❸

深入细节时同样要考虑到画面的透视关系。





本页中的两张图同属于三点透视。
上图中的建筑已经残破不堪，但建筑本身依然呈现出了厚重的体积，这就需要我们将其体积展现出来，而三点透视是表现建筑体积感与面貌的最好的透视法。

右图中的建筑相比较上图的建筑更加规整，在表现和寻找透视线时更加容易，但同时也是由于这种规整感，在很多细节的绘制中，透视上的错误也更容易暴露。



人物在场景中的表现





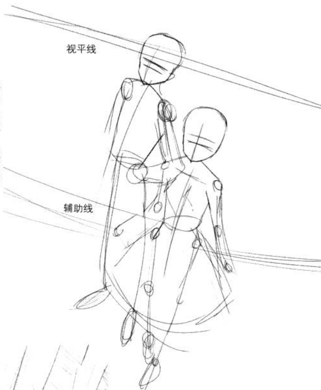
在需要表现一幅带有人物和详细场景的画面时，要着重处理画面中人物的透视关系。

人物的透视关系往往决定了场景的透视关系。以这张图为例，角色处在倾斜的画面中，同时他们自身的形体是站立的，所以，场景的地平线需要和他们保持水平，同时也是倾斜的。



虽然场景有时候是由于人物的形态建立的，但是这种依附关系不是在角色绘制完成之后才进行的，而是在角色基本动态比例完成之后就已经建立了。

从角色到场景逐步深入，这样有秩序地深入过程可以确保画面最后的面貌是完整的，相互协调的，在真实感上面也会有可信度。





在深入画面时要注意，不但角色之间的深入程度要有所区别，更主要的是在场景的深入上。最常见的办法就是，场景中的近景要相对于远景更加深入，但是有时候过于深入前景会使角色的分量变轻，所以在绘制时要有意识地加强人物角色所处位置的景物，这样不但符合了场景的空间表现，又可以使角色的位置更加显眼。

这些只是最为常见的处理办法，在实际的绘制中，我们还应该依据我们所要表现的情节、情绪、故事等各种因素进行合理地安排，这需要在不断地绘制和欣赏中借鉴方法，汲取灵感。

因为长椅是这个画面中最具有透视标志性的物品，所以在绘制的时候要有意识地加强长椅的透视感。
与此同时还要注意角色的透视感要与长椅的透视相符，这样人与物才能合理地同处一个空间。



为了突出角色，也为了加强空间感，将长椅远处的细节擦掉，这是一种常见的空间处理手法。



这两张图都是以仰视的角度来表现的。

上图，因为画面中需要表现苍凉及“战争过后”的那种宁静感，所以在地平线的处理上进行了改变，配合角色的动态，使我们要表现的东西淋漓地展现了出来。

右图，仰视感主要依据角色来进行表现，这是因为场景为单一的建筑近景，透视的变化较小，也就是说，角色和场景建筑在表现透视感的时候，是相互依托，取长补短的。



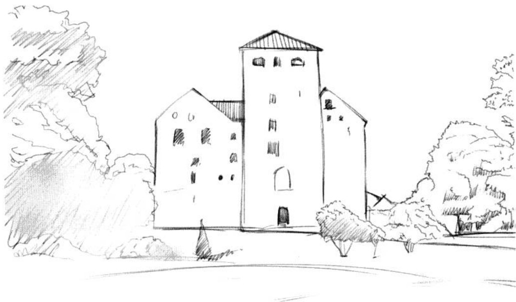
建筑及树木在场景中的表现





建筑是场景绘制中最为常见的“主角”，建筑传递了很多的信息，地点、时间、社会环境，甚至角色的情绪、身份等。

除建筑外，各种植被也是场景绘制时的重头戏，植被可以掩饰建筑与空间表现上的不足，同时也能够丰富画面。





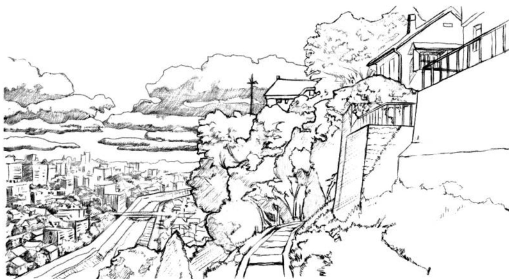


在绘制琐碎的建筑细节时要找出它们的共性，以这张画面为例，琐碎的墙壁同处于一个色调之中。茅草屋顶看似杂乱，但使用详细绘制转折和边缘处细节的方法，我们便很容易表现出茅草的感觉。



因为画面主体是中景的房屋，所以在绘制前景的植物时，我们只需要绘制出大致的轮廓即可。

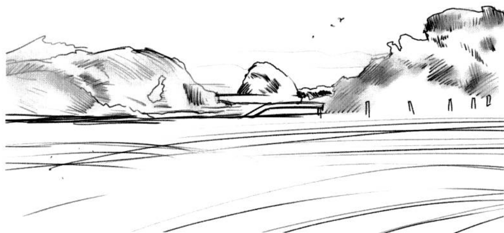




上图所表现的空间较大，这就需要加强空间透视感，以此来对这个庞大的空间进行表现，近景的建筑加强了透视感，植被在绘制上的多样化使得画面变得更加丰富，同时也在空间透视上加强了表现力。



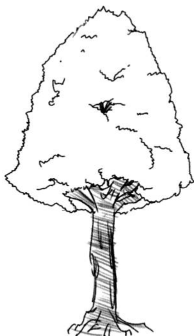
上图通过近景中的围栏、扶手与远景中建筑的强大反差进行空间的表现，虽然前景的设施是画面的主体，但如果没有远景的建筑进行烘托，那么图中的空间感是很难表现的，同时，树木等植被也在其中起到了很好的连接和烘托作用。



两幅画面的绘制详细度不同，但所展现的空间不会因为简单绘制使空间感降低，相反，简单绘制在表现大场景时更加单纯，也更加具有说服力。

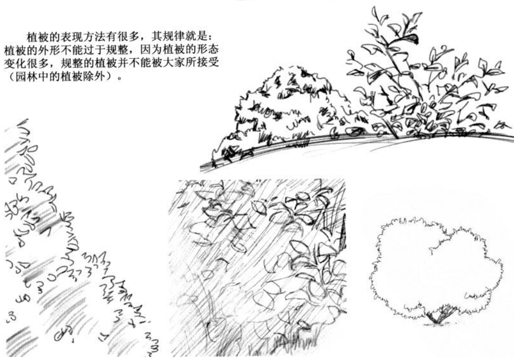
两幅画面中，植被在表现空间感方面的作用很重要。上图中的植物被归纳为几个大的形状，各个形状之间的大小关系使得画面空间感得到展现；下图中的透视感，植被虽然没有处于展现空间感的主导地位，但是有效地辅助了地面及建筑的墙体的表现，将空间的远近进行更进一步的确定。

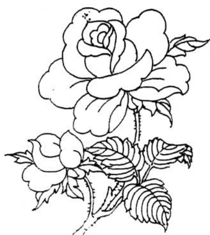






植被的表现方法有很多，其规律就是：植被的外形不能过于规整，因为植被的形态变化很多，规整的植被并不能被大家所接受（园林中的植被除外）。









除了体积较大的植被以外，花卉的绘制在平时练习中也要多多关注。

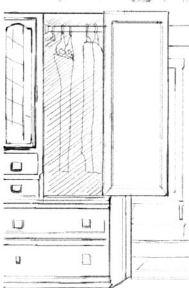
在绘制时尽可能地以“写实”为主，同时区别各种不同品种花卉的特征。













第十章 漫画背景绘制

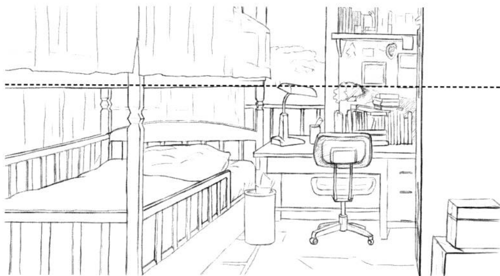
背景是漫画中不可缺少的一部分，漫画中的角色都需要背景作为烘托，同样，画面中的各种信息也需要背景来烘托和传达。

背景分为【现实场景】和【抽象背景】两种，【现实场景】多为交代实际事件与时间、地点等信息，【抽象背景】多为烘托角色情绪及介绍角色性格等。

背景的重要地位往往初学者（有时候也是成熟画手）容易忽视，认为背景对角色的作用很小，其实这种看法是错误的，一个好的背景可以使角色的各种信息传达地更加准确、丰富。

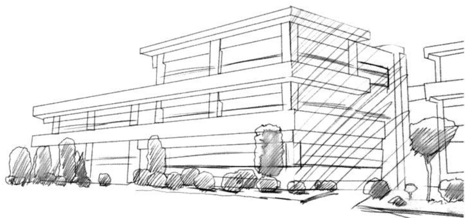
现实场景的绘制



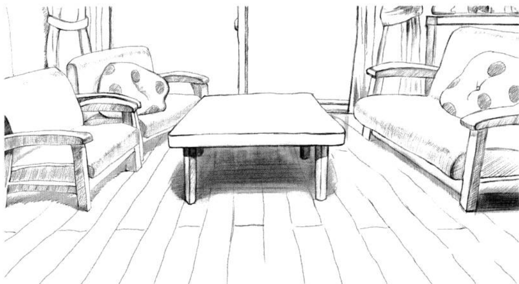


在绘制现实场景时，要仔细分析这个场景的作用，是为了展现角色还是为了交代角色所处的空间？同时我们也需要考虑场景内的陈设，是否符合角色的各种相关信息。

现实场景大体可以分为室外及室内两种。不管是哪种现实场景，它们都遵守着严格的透视法则。



在绘制室内场景时，要根据角色需要设计室内的场景。

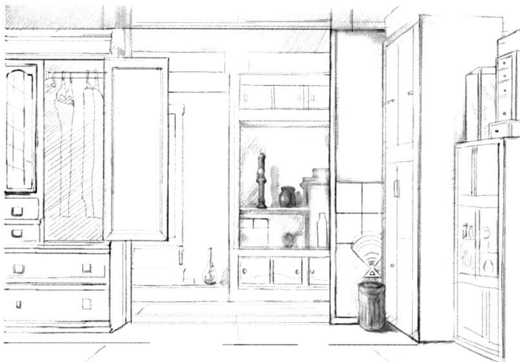


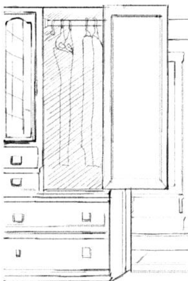
上图中，室内场景中各种陈设比较“大众化”；采用较低的表现角度，看起来更加适合一个中年人为主导地位的家庭。规矩古朴的家庭陈设、较为稳重但略显压抑的视角，都可以在侧面展现出角色的性格及生活状态。

下图中的室内场景，陈设较多，显得拥挤，凌乱的桌面显示出了角色的不拘小节（性格），较高的表现视角也显示出来角色的开朗性格。各种陈设是现实生活中最普通的样式，这就显示了角色家庭的普通。如果这是一个故事的开篇，会让观看者在第一时间就了解角色所处的社会地位及相关的其他信息。

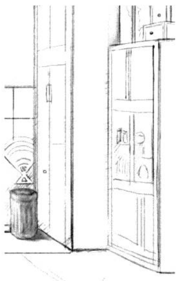


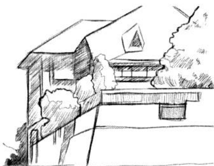
室外场景与室内场景的不同之处是，室外场景更加具有变化性，而室内的景物多为几何形状。至于说哪种场景在绘制上更加容易，是一个“仁者见仁，智者见智”的事情。

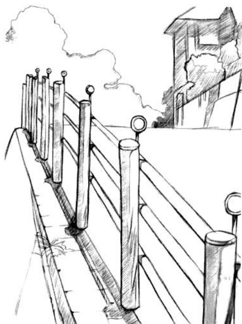




在绘制室内家具时，要仔细绘制出家具的各个转折处，这样家具看起来才会真实可信。除线条的转折和透视变化外，适当的明暗处理也是表现家具及室内物品的有效办法。





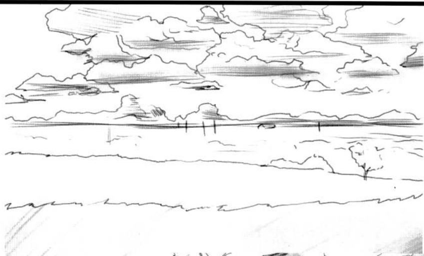


对于室外场景而言，透视的变化相对于室内要丰富很多。近景处的透视变化更加强烈、明显，而中景处的透视变化相对就没有那么强烈了。
这里要注意的是远景处的透视变化，远景的透视仍然存在，但幅度和表现力度就很弱了。

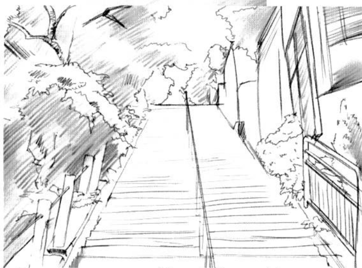
室外场景在视觉表现力上更加具有优势，这是因为视角的多变性和内容的丰富性。







完全平分画面的视平线，几条贯穿画面代表地面的线，配合天空中变化丰富的云彩，使画面呈现了“幅员辽阔”的景色。



极度仰视的视角，利用楼梯两边的建筑和树木引领视觉，让观看者第一眼就会注意到楼梯顶部的区域。



右图中的地平线几乎是平分画面，虽然这样的构图可以表现空间感很大的场景，但也会给人一种“呆板”的感觉。而图中的海岸线在一定程度上打破了这种平分画面的呆板感。

抽象背景的绘制



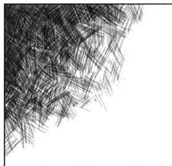


抽象背景往往得不到应有的重视，很多人以为抽象背景无非是让角色在画面中更加显眼，其实这一观点只说出了抽象背景一个方面的作用，

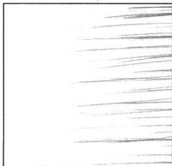
更为重要的作用是为了辅助角色传达信息，当一个角色由于各种原因，自身并没有很好地传达出应有信息时，就需要用背景进行有效的“改正”。



各种背景的产生都是由点、线、面构成的。在使用和绘制时也可以根据背景的构成来调配出更多更好的抽象背景。











同样一个角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是背景的魅力，合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强，反之则会破坏角色的表现。
有时候，与角色信息截然相反的背景在一定程度上会展现出角色的双面性，使其性格更加真实。





情怀 童话

两个背景在传达角色内心上有很大不同，同样的动作，同样的表情，女性化的花朵图案背景使角色更能显示出某种内心的"情怀"，而星形的背景配合以烟雾状的显示区域，让角色具有了一种童话般的色彩，同时也表现出了角色内心的憧憬。





幻想 魔幻 梦幻

3个背景分别传达了“幻想”、“魔幻”、“梦幻”3种不同的感觉。虽然3种感觉在一定程度上有相同的地方，但区别还是存在的，幻想的不切实际，魔幻的神秘，梦幻的朦胧。
在选择感觉相近但实质不同的背景时要格外谨慎。犹豫不决时不妨重新分析一下角色的各种信息，从而找到更加适合角色的背景。







美丽 少女 朦胧



为少女角色搭配抽象背景时，要注意"少女"的年龄及性别所具有的特质。
当我们拿捏不定，同时又必须要配以抽象背景时，可以通过分析角色年龄段、性别等相关信息来寻找一个相对合适的背景类型，逐一试验后，再分析不同背景带给角色不同的感觉，从而找到最为合适的。





热血 闪烁 晕眩



很多相同类型的抽象背景，因为表现手法的不同也会有不同的感觉，这就需要我们在不断地绘制和欣赏中慢慢汲取经验。

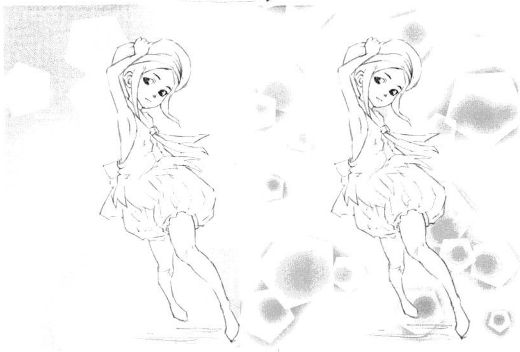




梦 境



同样为“梦境”效果，但抽象背景中所包含的元素，不同形态和清晰度会使角色产生微弱的差异，有时候这种差异是可以忽略的。但是一幅优秀作品往往在细节上胜于他人。
圆形与多边形相比更具有女性的柔软感，而多边形又带有更多的闪烁和奇幻感。将背景进行弱化可以使角色受到更多的关注。



展　示

同样是起到展示作用的抽象背景，区别是显而易见的，仔细体会，你能够发现其中的区别吗？









第十一章 分格漫画绘制

漫画与动画抛去形式上的区别，在很多地方都是相同的，制作动画要绘制分镜，绘制漫画要进行分格；它们都是在规定的角色和场景中，通过各种展示角度讲述有趣的故事。

本章我们从绘制漫画方面来讲解如何使用各种技巧展现角色和故事。

漫画中的分格



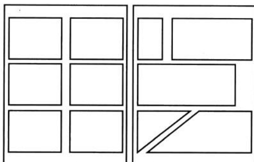
分格是用来阐述漫画中的：
1. 发生顺序；
2. 观察角度；
3. 事（物）件与事（物）件的关联；
4. 节奏和情绪；
5. 虚与实。

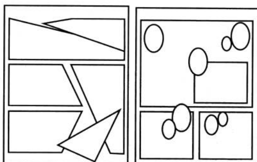
看漫画是不需要动脑筋的，这是它的最大特点。表面上看起来好像很简单，其实看漫画不需要思考的意思就是画漫画极需要思考。一位漫画创作者必须把故事诠释得非常清楚，一旦有不清楚的地方，读者就必须思考，一旦读者开始思考，这部漫画的阅读就会造成停顿，读者的情绪也会中断。为了避免这样的情形发生，创作者必须熟练分格的技巧。



划分格子时，切忌琐碎（有时为表现紧张的节奏而用繁杂的格子），最多不要超过8格为宜。

格子的划分尽量不要太过于均衡，有大有小才能表现故事的张力。紧张刺激的场面可以使用倾斜的格子来烘托效果。





各种分格的样式是由故事情节、需要表现的场景及叙述节奏决定的。



分格的表现形式

分格的表现形式有：镜头、阅读顺序和布局。

1. 镜头

这里我们只需要把重点放在两种镜头上：特写和全景。

特写用于清楚地仔细地描写某对象，也许是角色的表情，也许是“定时炸弹”上的“定时器”，而且对象在故事中不能被忽略，我们就用特写来画它；而全景用于交代状况，什么人在什么地方，他们又在干什么，我们用全景，也就是把所有该表演的对象都放进镜头里，它能让读者知道故事中对象的实际关联、动作和位置。

2. 阅读顺序

日本漫画和台湾漫画的阅读顺序是由右至左，一个格子里若出现了两个人物，你希望读者先看到的人物就得摆在右边，后让读者看到的就摆在左边，对话也需按照这个顺序。因为这样的方向性，若一个人物“跑进”场景里时，我们就画他从左边跑到右边，这样和读者阅读的方向相反，能产生“出现”的感觉；反之，若该角色“离开”场景，就画从右跑向左，这样读者就会顺着他的方向移动。

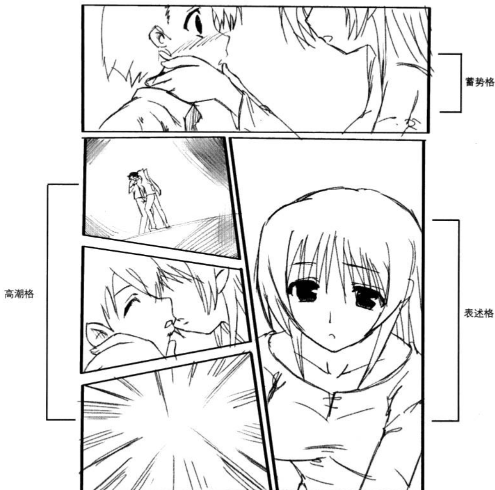
3. 布局

起承转合，只是制造一种阅读上的规律。起，一个振奋的画面，一个新角色的出场或是一个爆破的场面；承，快速地告诉读者，刚才的角色和场面到底怎么回事；转，伏笔，一个角色忽然看到了什么而脸色大变，或一个新登场的黑影，让读者期待看到发生事情的真相；然后是合，把事件讲清楚，让读者获得满足。

漫画分格可分为4个项目

漫画分格可分为：连续性、节奏性、情绪性及戏剧性。

因为戏剧性是故事本身，而连续性是故事能够呈现出来的最基本的前提，所以其中的节奏性和情绪性是我们在绘制漫画时应该注意的。



在画面中表现一个事件的时候，一般的节奏是：蓄势（前提介绍）——表述（角色或事件状态）——高潮（事件的结果）。

这样的划分在一定程度上可以使画面对故事的表现力更强，同时也更能引导读者的情绪。

漫画的绘制



绘制漫画的方法与我们之前的绘制是相同的，由草稿到最终详细线稿绘制，循序渐进地完成。







❶

在绘制漫画草图时，首先要解决的问题就是“分格”，角色和场景也是以不同的格子为单位来进行绘制的，主要“分格”中的角色要详细绘制，而面积较小、位置在角落的“分格”中的角色在绘制上可以相对放松。



❷
绘制完角色后，依据角色的情绪及故事情节添加背景。
在添加背景的时候要注意现实场景与抽象背景的结合，同时各个背景间的绘制方法也要有所区别，单一的图形化绘制与明暗的绘制相结合。





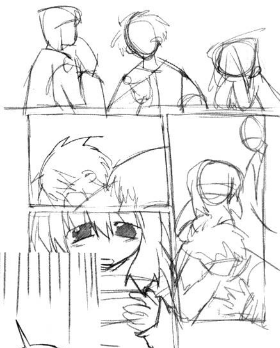
❸
绘制完各个“分格”中的角色及背景后，进行格子的绘制，绘制方法有很多，依据个人习惯而定，但无论什么方法都要做到“规整”。
这里要注意的是，各个分格之间并不是相互分离的（故事上的联系是首先要保证的），角色可以突破格子，不但打破了矩形格子的束缚感，也使角色得到了加强。



漫画“分格”中的画面大体可以分为两种画面，【特写】和【远景】。

一幅优秀的漫画画面是【特写】和【远景】都存在，且同时产生关联的画面。

如何才能合理地进行【特写】和【远景】的搭配呢？这需要在不断地创作和欣赏优秀作品中汲取经验。





【特写】主要表达角色自身的各种情绪和相关信息。



【远景】则表达故事环境及角色关系。

倾斜的“分格”和没有边框的画面会使画面更加“灵动”。



单幅漫画是漫画中的一个特殊形式。它既可以单独成立，同时也可以应用于漫画之中。在绘制单幅漫画的时候，我们要了解它的特点，单幅漫画普遍的特点是【强烈的视觉冲击力】。

首先在构图时，尽可能地使要表现的内容在“透视”、“特征”等方面具有强烈的视觉冲击力，同时主体角色的表情和情绪也处在一种“强烈”的情感中，这样的单幅画面才会让读者产生强烈的共鸣。

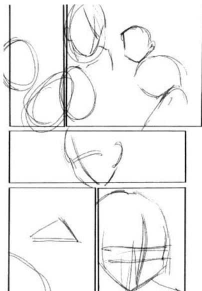


在表现单幅漫画时，我们可以使用抽象的背景来烘托角色的强烈情感。现实场景在表现单幅漫画的时候会显得有些繁杂，往往会使角色弱化。

单幅漫画在绘制完成度上要比“分格”漫画更加精细。这是由于所占面积决定的，试想，一个如此大面积的画面，细节上粗糙是多么可怕。



这幅画面中的3个重点分别是前景的饭碗、中景的手及远景的头部。这3个部分的“透视”关系使得这幅画面的空间感很强，同时配合抽象背景的线条，使读者的目光汇聚在画面中最重要的地方。
在绘制上，前景物体绘制的详细度并没有中景和远景的物体详细，这是因为画面的“焦距”处在中景和远景上面。



当需要多个画面都出现同一些内容的时候，我们需要用不同的视角来表现。如这幅画面中，大量的角色头部，我们就需要用不同的视角来表现。
窘迫——俯视
开心——平视
激动——仰视
……

在表现不同情绪时，视角要有所区分，如果将不同情绪用相同的角度表现，并出现在同一个画面中，会使画面变得索然无味。

这个画面中的【特写】占了很大的篇幅，这是因为需要渲染各个角色的精神状态并介绍故事的起因。
配合最后的【远景】，整幅画面并没有单调的感觉。由于前面【特写】的重复描写，使得最后的【远景】更加具有意味。



当需要表现强烈情绪时，往往需要使用重复的镜头来表现，但要注意，角色在相同镜头中的动态是要有所区别的。

在绘制草稿时，要同时绘制出背景，以此来表现角色的情绪，便于我们把握角色的状态，同时也起到烘托气氛的作用。



在绘制【特写】格子中的角色表情时一定要进行推敲，力求使其更好地将角色内心的情感表达出来（这也是【特写】的作用）。



这幅画面的一大特点就是，每个场景（分格）都是由前景角色与远景角色构成的，但不同的是，表现的角度不同，如平视、俯视、仰视等。
当画面之间具有相同性时，一定要在“相同”中找到不同，如情绪、视角及位置等因素，都是我们可以寻找“不同”的地方。
有变化的画面才是优秀的画面。



图像具有情境描写的特性，而文字则具有心理描写的特性，两者合而为一就是漫画。

一般人在看图像时会思考图像背后所寓含的意义，而阅读文字时也会思考其文字所堆栈的影像。

这幅画面充分地说明了抽象背景的作用。
抽象背景是使雷同画面产生不同的一种手段，要注意的是，具有方向感的抽象背景要符合画面的透视及情节（如画面中的第二格与第三格）。





这幅画面在情绪渲染和故事流畅性方面是相当优秀的。即便是没有文字的辅助说明，也能让我们对事件一目了然。
从规整但不死板的“分格”开始，到变化的抽象背景，再到角色本身的情绪和细节的描绘方面，都做到了“以故事为基础，以角色为表现手段，以讲述故事和角色为目的”。



灵活运用抽象背景是为了烘托故事情节及角色情绪，同时也是为了有效地控制“讲述”时的节奏，如画面中间的螺旋型抽象背景打破了其他背景的“紧张感”，使得读者在看到这里时，情绪上得到缓解，使阅读变得更加轻松，与此同时，也使角色的性格更加真实贴切。





第十二章 上色技巧

色彩为漫画带来了更广阔的空间，色彩的表现为原本丰富的漫画世界带来了新的血液，虽然在漫画中的应用很少，但是随着动画的发展和时间的推移，色彩在漫画中的应用也越加广泛。

本章我们学习一些简单的角色上色技巧，并简要了解一下色彩的作用。

上色流程

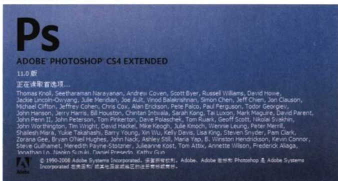


工具的选择

随着科技的进步，越来越多的漫画家开始使用计算机技术进行图像的绘制和处理。

在绘制线稿时，传统的纸笔依旧处于不可替代的位置，但对于线稿的上色，由于软件和手写输入设备的进步，使CG上色成为了当今漫画上色的主要手段。

Adobe Photoshop 是一款功能强大的软件，从图像处理到图形绘制，随着版本的升级，功能的完善，成为日式漫画家的必备“武器”。



Adobe Photoshop 启动界面

Corel Painter 是一款针对图像绘制的软件，软件内置了很多仿自然画笔，如喷枪、铅笔、油画笔、马克笔、水彩笔等，这些仿自然笔刷可以帮助使用者绘制出手绘效果，同时由于CG绘画的易修改性，有很多漫画家选择在软件中直接绘制漫画，完全脱离了传统的纸笔。



Corel Painter 启动界面



数位板，又被称为“手写板”（与作为文字输入的手写板不同，数位板具有较强的解析度，同时具有压力感应），它是一种电脑外接输入设备，它可以映射屏幕，配合各种绘画软件可以方便漫画家在电脑中自然流畅地创作作品。

角色头部上色

❶

良好的线稿是上色的基础，越是详尽的线稿越能为后面的上色节省时间。这是因为良好的线稿可以弥补“色彩造型”上的粗糙和不足。





❷

在上色的初始阶段，要考虑角色的性格特征、故事背景，以及角色当时的情绪，综合各个方面的因素为角色赋予颜色。在日式漫画中，可随意变化颜色的地方一般是头发，但颜色在一定程度上也要说明角色本身所代表的各种信息。

赋予颜色时应大胆，简单地交待出明暗关系，主要精力放在颜色的搭配上。

❸

色彩基调确定后，开始用色彩绘制角色的各个细节，其中包括角色的立体感及各个物体间的相互关系，此时就显示出了线稿完善的重要性。



眼睛是日式漫画中最为传情的地方，在色彩的绘制上要详细。

进入头部上色的深入阶段时，应着重表现头发的质感及体积感，让头发具有光感，那么整个头部都会有很强的立体感。















❶

在绘制线稿时，除发型外，要考虑到角色五官的位置及大小。

这里所绘制的角色是一个刚上小学不久的男孩，单纯、乐观、无忧无虑，在五官的搭配上尽量简单明了，夸大眼睛所占的比重（考虑年龄因素），在绘制方法上以单纯的块面表现为主，鼻子和嘴部进行高度概括，以“单纯”为出发点。



❷

在初步上色时，先确定角色头部的颜色，这里我们选用较深的颜色，但不能使用黑色，黑色会给人一种“冷”的感觉，不符合这个角色的要求。我们选用偏灰的蓝色，这种颜色一方面加重了整个头部的体积感，同时也符合这个年龄的特质。



❸

继续深入角色头部，确定其光源，以及头发和脸部的明暗关系。



❹
在最后的深入阶段，为角色的眼睛添加细节，但不宜过于明显，只要绘制出角色眼睛的透明感即可，单纯且透明的眼睛更能体现这个角色的面貌。
将角色脸部的红晕加重，使其特征更加明显。



为表现角色的“富家”感，将角色的发色设定为橘黄色，并将脸部颜色设定为淡黄和粉色，这是由角色年龄（7岁）和身世（富家）决定的。



将角色的脸部及眼睛上面的颜色进行细致地绘画，使其光滑。

角色整体上色



❶

在为角色设定颜色时，同样要依据角色文字设定的性格、年龄等相关特征来上色。本图以绿色为主色调，这种颜色可以使人物显得更加具有亲和力。

在一开始上色的初始阶段，不要太拘泥于线稿的限制，先以快速舒展的笔触为角色铺满颜色，尽可能地快速铺颜色，不正确的颜色被快速遮盖掉，使画面进入颜色关系合适的状态。



❷

画面颜色关系基本确定之后，开始将画面中的“高亮”绘制出来，使角色看起来更加立体，擦除超出线稿的颜色。







❸

进一步深入画面，使用颜色遮盖线稿，同时使用颜色修改造型及布褶。
使用颜色造型时要注意光源的统一。
颜色纯度控制在较高水平上，因为日式漫画中的角色多是亮丽的色彩。



颜色在表现角色性格方面，所起到的作用是非常重要的。

不同的颜色代表着不同的性格倾向。如：

橙色——热情
红色——强烈、残暴
绿色——生命力、积极
黄色——时尚、前卫
黑色——神秘、自闭
白色——纯洁、神圣

以上所列举的只是颜色在性格表现中的很小的一个方面。

要熟练掌握颜色对性格表现的规律，需要大量阅读成熟的作品及进行大量的练习。

❹

在深入绘制角色的色彩时，要注意区分角色各个部位间的色彩关系及质感。
在同一色调中要尽可能地区分开各个不同材质、不同位置的颜色。
质感的表现有时候是通过“高光”进行处理的。



因为角色是一种“安静”的感觉，但在性格中具有了一种与“安静”的表面相反的内在性格，所以角色头发的颜色和服饰的颜色具有强烈的对比。

上色时先从大颜色入手，不必考虑边缘超出的颜色，在这一步确定光源和阴影。
大颜色确定后开始逐步地深入细节，直到深入到每一个布褶。



对于一个着装较多的角色来说，衣褶的详细绘制显得更加重要。
绘制衣褶的主要技巧是区分受光的亮部及背光的暗部。







随着科技的发展，图像处理软件的衍生，在绘制漫画角色时我们可以在绘制完成后对其进行随心所欲地调整，这使得角色的色彩有了更多的可能，也大大降低了时间成本。



将线稿输入电脑，并调整线稿的颜色。
上色时不要急于求成，本着循序渐进的原则开始上色，先确定颜色和光源。





虽然角色是一个“冷漠”的人，但是因为读者的观看习惯，所以在用色上尽量用温和的颜色，中和一下角色本身“锐利”的一面。





角色各个部分的颜色要在一种整体的色调中。



在绘制颜色稿时发现角色的腿部有点短，所以可以在电脑中进行修改（具体方法参见本套图书《动漫秀场——色彩技法基础》一书中的讲解）。

上色实例





我们选用前面章节中的一幅线稿进行上色。上色前的线稿应具备以下几点：

1. 形体交代明确；
2. 线条简洁、准确；
3. 角色的形象等各方面信息表达准确。



❶

第一步，为角色设定头部、肤色、服装和鞋子的颜色。

根据人们的审美习惯，发色一般为较深的颜色。

整个角色的颜色要有一定的色彩关系（有关色彩方面的知识将在本套图书《动漫秀场——色彩技法基础》一书中进行讲解），本图中的色彩基本处于同一色调中。

头发和鞋子的色彩纯度较高，同时色相相近，在这幅画面中起到了相互呼应的作用。





❷

第二步，用色彩来塑造角色。在已有颜色的基础上，将色彩的明度降低，适当地提高纯度，用颜色表现出角色的暗部，在绘制时要注意光源的统一。

角色关节处的颜色一般较肌肉处的颜色更深，色相上偏红，虽然在画面中的表现超出现实人物的情况，但这种夸张可以使角色更加美观。
除关节处外，脸颊的颜色也相对要红润一些，尤其是女性角色，这也是对现实情况的一种夸张表现。



❸

第三步，深入细节，也就是用色彩塑造角色的细节。
就头部而言，头发的体积感和质感的表现关系到整个画面的体积感和真实感，这里的关键是头发的“高光”。高光的形状一般呈“弧形”，边缘随着发丝的走向呈“渐变”。





深入头发细节之后，开始脸部的深入，重点是绘制出眼睛的“透明感”，起到关键作用的是眼睛的“高光”及“反光”的处理。
因为整幅画面都是以偏红的“暖色调”为主，为了使画面颜色更加丰富、生动，将衣领部分处理成纯度较低的绿色（纯度较低是为了和整体服装的色彩纯度统一）。

在深入绘制时，要将颜色之间的衔接处进行模糊处理，这样可以使颜色的衔接自然，画面更加细腻。



除头部等重要部位需要细致绘制外，在一些配饰的处理上也要进行详细的绘制，这样可以使画面看起来更加生动。
以这幅画面为例，鞋子的详细绘制可以有效地增加画面的生动感，同时也增加了画面的可观赏性。

写实风格的漫画角色，其色彩设计注重人们日常视觉经验的表现，以人们直观感受到的色彩为基础进行设计。

漫画角色的色彩应尽量接近自然客观事物的色彩，以人们日常看到、感受到的物体的色彩为基础，通过归纳和处理，表现出物体色彩的“真实”效果。
写实风格的漫画角色，在用光及其与环境的关系上，要符合影视用光的基本规律，合理设计光源，准确定位受光体的光、影，使动画角色的形象更生动，层次更清晰。



❹
最后，将一些相对粗糙的部位进行细化，再为角色添加投影，投影颜色的选择一般以灰色为主，尤其是在没有环境为依据的时候。这里所说的灰色并不是单纯的灰色，其中要含有某种色彩倾向。在白色背景中，投影的色彩倾向一般与整个角色的色彩倾向相符。

更多和色彩有关的知识，请参考本套图书中的《动漫秀场——色彩技法基础》。